GAMECUBE ◆ GAME BOY ADVANCE ◆ NINTENDO DS

13/04 Ausgabe 92 **€ 3,30**

Österreich € 3,50; Schweiz sfr 6,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 3,75; Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 4,15; Dänemark dkr 28,-

N-ZONE

DAS MEISTGEKAUFTE NINT

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

TEST: EAs Tuning-Racer stark wie nie

5-SEITEN-TEST

METROID PRIME 2

AUSSERDEM: Paper Mario 2, Tales of Symphonia, DHdR: Das dritte Zeitalter, u. v. m.

INKLUSIVE EINKAUFSFÜHRER

ALLE SPIELE UND FAKTEN

NINTENDO DS

ENDLICH: 3 Tage Dauertest aller Spiele zum Start: Super Mario 64, Metroid, Mario Kart, Pokémon, Advance Wars, Spider-Man 2 und viele mehr!

DIE NEUESTE EDITION IM CHECK

POKÉMON EMERALD

IM TEST: Der Nachfolger zu Rubin & Saphir. Plus Komplettlösung zu Blattgrün & Feuerrot.

DER LINK FÜR DIE WESTENTASCHE

ZELDA: THE MINISH CAP

TEST: Das erste brandneue Einzelspieler-Zelda für den Game Boy Advance. Besser als A Link to the Past.

EDITORIAL

Die neue Handheld-Generation

NINTENDO DS

Hoffnungen, Duelle und Fakten

DER „NEUE" GAME BOY?

Nach Game Boy Advance und Game Boy Advance SP folgt vermutlich im März in Deutschland mit Nintendo DS wieder eine neue mobile Spielekonsole. Die meisten Leute werden sagen: „Ah, ein neuer Game Boy!" Das ist gar nicht so abwegig, schließlich kann man auf dem Nintendo DS auch Game-Boy-Advance-Titel abspielen. Außerdem handelt es sich um eine Handheld-Konsole. Aber: Nintendo hat das Gerät ganz bewusst nicht mit Game Boy betitelt. Das deutet darauf hin, dass irgendwann wieder mit einer weiteren Game-Boy-Generation gerechnet werden darf. Der Nintendo DS hingegen soll eine eigenständige Produktreihe darstellen. Und was für eine! Davon konnten wir uns Anfang Oktober in den USA überzeugen, wo wir an mehreren Tagen ausgiebig alle verfügbaren Nintendo-DS-Titel antesten durften. Unser Fazit ist klar: Ein cooles neues Gerät, das dank des Touchscreens für verblüffend innovative Unterhaltung sorgt. Auch der Preis dürfte im erträglichen Rahmen liegen. In den USA wird die Konsole 149 US-Dollar kosten. Den gängigen Umrechnungsprinzipien entsprechend, rechnen wir in Deutschland mit einem Preis zwischen 179 und 199 Euro. Für die Sony PSP, die derzeit auch für März 2005 erwartet wird, darf man laut Sony-CED-Vice-President Manfred Gerdes hingegen einen Preis zwischen 299 und 349 Euro erwarten. Dafür wird das Gerät dann auch nicht nur als Spielekonsole einsetzbar sein, sondern auch als Musik- und Videoplayer. Beide Hersteller wollen ihre Geräte jeweils völlig anders im Markt positionieren. Der Laie wird seine Entscheidung aber wohl in erster Linie von den veröffentlichten Spielen abhängig machen. Wir sind gespannt, wer das Rennen macht.

DER ULTIMATIVE SHOPPING-GUIDE!

Als besonderes Extra gibt es in dieser Ausgabe den 52-seitigen Shopping-Guide. Zusammen mit unseren Kollegen von *PC Games, PC Action, PLAYZONE* und *XBOX-ZONE* stellen wir in diesem praktischen Booklet die absolut besten Spiele für alle Systeme vor. Ich wünsche viel Spaß bei der Lektüre und eine gute Zeit.

Euer Hans Ippisch
REDAKTIONSDIREKTOR

DIE QUAL DER WAHL

Action? Racing? RPG? In diesem Monat kam jeder N-ZONE-Mitarbeiter auf seine Kosten. Metroid Prime 2, Need for Speed: Underground 2, Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter, Paper Mario 2 und ein neues Zelda-Game waren schließlich verfügbar.

Von links nach rechts:
Hans Ippisch (Redaktion)
Fabian Sluga (Redaktion)
Udo Crnjak (Redaktion)
Lars Kromat (Layout)
Florian Hannich (Layout)
Sascha Dowidat (Praktikant)
Wojtek Pruchnicki (Layout)

Nicht auf dem Bild:
Yves Nawroth (Redaktion)

INHALT 13/2004

NEWS

6 Allgemeine News
66 Import-News

REPORTAGE

10 Nintendo DS

RUBRIKEN

69 Abonnenten-Werbung
85 Abonnenten-Werbung
94 Abonnenten-Werbung
80 Feedback
74 Hardware & Zubehör
96 Impressum
26 Infocenter
96 Inserentenverzeichnis
76 Leserbriefe
97 Nachspiel
98 Vorschau
95 Zeugnis

N-ZONE SPIELEREGISTER

Alle Titel auf einen Blick:

Action Man Robot Atak 34
Around the World in 80 Days 34
Donkey Konga 87
DHdR: Das dritte Zeitalter 56
Digimon Rumble Arena 2 35
Donkey Konga 87
FIFA Football 2005 36
Final Fantasy I+II 68
Große Haie, kleine Fische 34
James Bond 007: Nightfire 87
Madden 2005 87
Mario Party 6 68
Mario vs. Donkey Kong 64
MegaMan X: Command Mission 36
Metroid Prime 2: Echoes 38
NBA LIVE 2005 61
Need for Speed Underground 2 44
Paper Mario: Die Legende von Äonentor 52
Pikmin 2 87
Pokémon Emerald 70, 88
Spyro: A Hero's Tail 60
Tales of Symphonia 48
Terminator 3: Redemption 86
Thunderbirds 34
Tiger Woods PGA Tour 2005 87
Tony Hawk's Underground 2 36
Ty the Tasmanian Tiger 2 35
Zelda: The Minish Cap 62

REPORTAGE

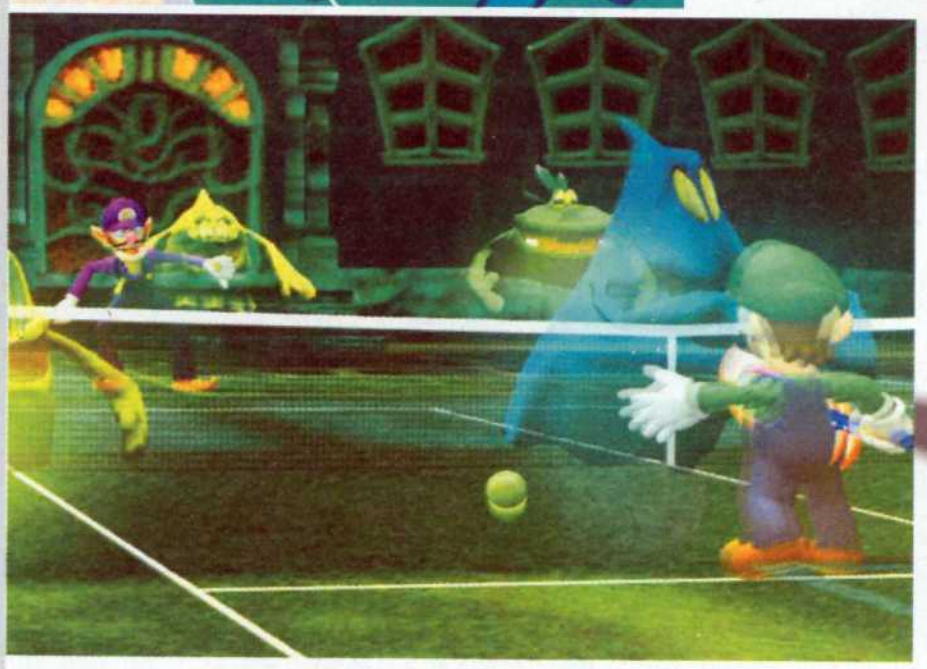
10 NINTENDO DS

In Seattle konnten wir Hand an den fast fertigen Nintendo DS legen. Alle Infos zum Launch des innovativen Handhelds und den Starttiteln erfahrt ihr ab Seite 10.

VORSCHAU

18 MARIO POWER TENNIS

Spiel, Satz, und Sieg! Die Fortsetzung des grandiosen Funsport-titels könnte ein glattes Ass für Nintendo werden.

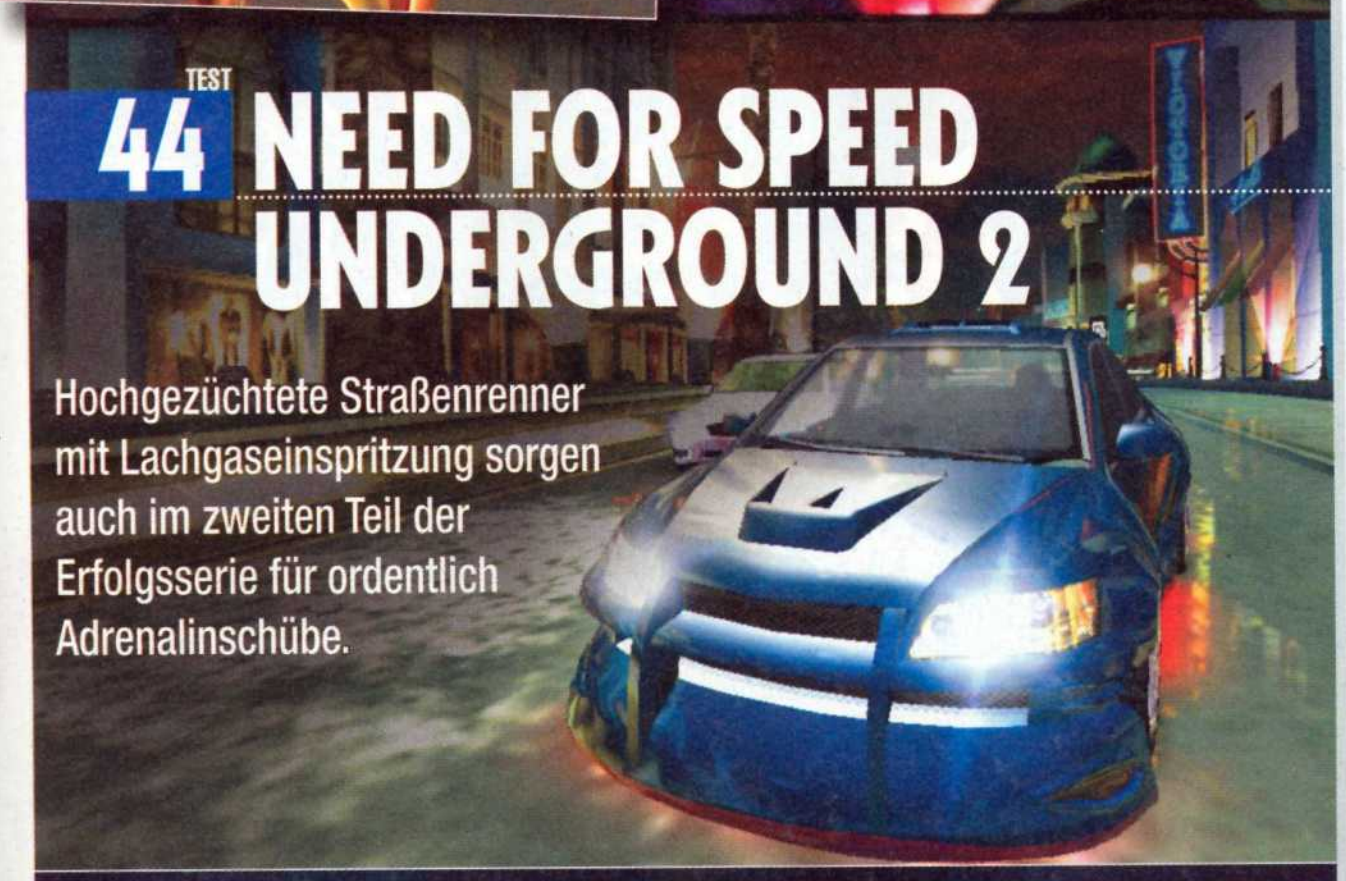


TEST 38 METROID PRIME 2 ECHOES

Ein Geniestreich! Mit fantastischer Grafik, fulminantem Sound, einer frischen Story und neuen Waffen möchte *Echoes* den Vorgänger vom Actionthron vertreiben.

TEST 44 NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Hochgezüchtete Straßenrenner mit Lachgaseinspritzung sorgen auch im zweiten Teil der Erfolgsserie für ordentlich Adrenalinschübe.



TEST 52 PAPER MARIO
DIE LEGENDE VOM ÄONENTOR

Marios erstes Rollenspiel auf dem GameCube entfacht ein wahres Feuerwerk an lustigen Gags und witzigen Spiel-Elementen.

VORSCHAU

GAMECUBE

18 Mario Power Tennis
Mario kehrt auf den Court zurück!

TEST

GAMECUBE

56 DHdR: Das dritte Zeitalter
35 Digimon Rumble Arena 2
34 Große Haie, kleine Fische
36 MegaMan X: Command Mission
38 Metroid Prime 2: Echoes
61 NBA LIVE 2005
44 Need for Speed Underground 2
52 Paper Mario: Die Legende von Äonentor
60 Spyro: A Hero´s Tail
48 Tales of Symphonia
35 Ty the Tasmanian Tiger 2

GAME BOY ADVANCE

34 Action Man Robot Atak
34 Around the World in 80 Days
34 Große Haie, kleine Fische
36 FIFA Football 2005
64 Mario vs. Donkey Kong
70 Pokémon Emerald
34 Thunderbirds
36 Tony Hawk´s Underground 2
62 Zelda: The Minish Cap

KOMPLETTLÖSUNG

88 Pokémon Feuerrot & Blattgrün

CHEATS & CODES

GAMECUBE

87 Donkey Konga
87 James Bond 007: Nightfire
87 Madden 2005
87 Pikmin 2
86 Terminator 3: Redemption
87 Tiger Woods PGA Tour 2005

NEWS

N-ZONE TOPS & FLOPS

Tops

1. METROID PRIME 2: ECHOES
Düsterer und hübscher als der Vorgänger. Einfach genial!

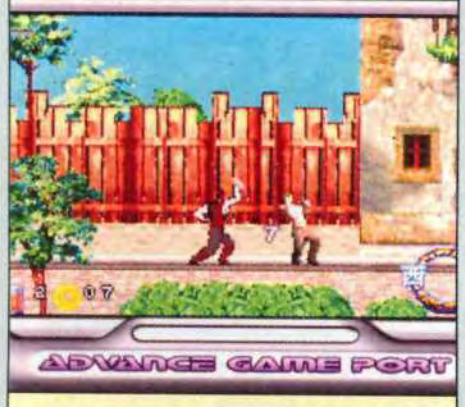
2. NINTENDO DS
Nintendos neue Konsole gefällt uns immer besser.

3. ZELDA: THE MINISH CAP
Besser als *A Link to the Past!* Und das will was heißen!

4. PAPER MARIO 2
Einzigartiges Papier-Rollenspiel mit unglaublichem Charme

5. TALES OF SYMPHONIA
Einfach märchenhaft und ein Traum für jeden Rollenspielfan

Flops



1. AROUND THE WORLD IN 80 DAYS
Einfach langweilig. Jules Verne würde sich im Grabe umdrehen.

2. GC-KONVERTIERUNGEN
Xbox- und PS2-Fassung von *NfSU 2* und *Def Jam: Fight for NY* besser.

3. VUD-AUFLÖSUNG
Völlig überraschend löst sich der Unterhaltungsverband auf.

4. GRIPPEWELLE
Bösartige Killer-Viren legen Teile von Layout und Redaktion lahm.

5. VERSPÄTETE TESTMUSTER
Prince of Persia 2 und *Die URBZ* kamen zu spät für einen Test.

Die URBZ: Sims in the City

ZUTRAULICH Neuerdings kümmert ihr euch auch um Haustiere.

ICH WILL SPASS In der Spielhalle daddelt ihr am Automaten.

SIMULATION **Neuester Teil der spielbaren Seifenoper**

Kurz vor Redaktionsschluss trudelte noch die Testversion zu *Die URBZ: Sims in the City* für den GameCube ein. Zu spät für einen Test, aber rechtzeitig genug, um euch noch unsere aktuellen Eindrücke mitzuteilen. In *Die URBZ* übernehmt ihr die Kontrolle über einen Jugendlichen, der gerade von zu Hause ausgezogen ist, um sein Glück in der Stadt zu suchen. Wie bei den anderen *Sims*-Spielen seid ihr für das Aussehen eures Sims, die Wohnungseinrichtung sowie den Tagesablauf eures virtuellen Alter Ego verantwortlich. Allerdings müsst ihr diesmal verschiedene Aufgaben, beispielsweise einen Nebenjob als Koch, in unterschiedlichen Stadtbezirken erledigen. Als Belohnung winkt Geld, das ihr in neue Klamotten oder Möbel investieren könnt. Wer die Vorgänger mochte, wird auch *Die URBZ: Sims in the City* lieben. Sehr negativ fallen jedoch die teilweise heftigen Ruckler auf. Einen ausführlichen Test präsentieren wir euch dann in der nächsten N-ZONE. **(fs)**

Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.electronicarts.de
Termin: 11. November

FREUNDSCHAFT? Ohne soziale Kontakte wird euer Sims schnell unglücklich.

N-ZONE NEWSTICKER

+++ NEUES MEDAL OF HONOR Electronic Arts kündigt den Titel *Medal of Honor: Dogs of War* an, welcher im Frühjahr 2005 für PlayStation 2, Xbox und GameCube in den USA erscheinen soll. **+++ EA IM MILLIONENRAUSCH** Die Titel *Madden NFL 2005, Die Sims 2, Burnout 3: Takedown* sowie *NCAA Football* verkauften sich im zweiten Quartal jeweils über eine Million Mal. Der Umsatz von EA verbesserte sich im Vergleich zum Vorjahr um rund 35 Prozent auf 716 Millionen Dollar. **+++ LIZENZPROBLEME** Es gibt einen Rechtstreit zwischen der WWE und einzelnen Lizenznehmern, darunter auch Jakks Pacific und THQ. THQ weist sämtliche Vorwürfe zurück und gibt bekannt, dass man nicht direkt eines Fehlverhaltens beschuldigt wird. Man werde sich auch in Zukunft um die

Best Player's Cup

VERANSTALTUNG **Zocker vergnügten sich in Frankfurt.**

Der Best Player's Cup war die große Zocker-Party für alle Videospieler, welche am 16. Oktober in die Union-Halle nach Frankfurt gereist waren. An unzähligen Konsolen aller Hersteller vergnügten sich die Daddler mit Titeln wie *Mario Kart: Double Dash!!*, *Donkey Konga* (beide GameCube), *Pro Evolution Soccer 4* (Xbox und PlayStation 2) und *Gran Turismo 3* (PlayStation 2). Neben den angereisten Videospielern kamen sogar der Musiker Akay von der Band Overgrund, der Produzent Moses P. sowie der Rapper Illmatic zu der Veranstaltung. Besonders viel Freude dürften Antonino Lo-Re, Jean-Marie Rathje und Daniel Viebrock gehabt haben, die sich am Ende des Tages als deutsche Meister in *Pro Evolution Soccer 3*, *Gran Turismo 3* und *Mario Kart: Double Dash!!* feiern lassen konnten. Eine ordentliche Party im Anschluss an die virtuellen Duelle dürfte natürlich nicht fehlen. Der Best Player's Cup soll im nächsten Jahr wiederholt werden. Weitere Infos findet ihr unter www.bestplayerscup.com. **(fs)**

PROMI Akay von Overgrund spielte eine Runde Pro Evolution Soccer mit.

MARIO-KART-MEISTER (v.l.n.r.) Daniel Viebrock (1. Platz), Martin Mathea (2. Platz) und Tobias Sünder (3. Platz)

Nintendo im Bundle-Fieber

GAMECUBE **GameCube plus Mario Kart oder Pokémon zum günstigen Preis.**

Nintendo lässt es zur Weihnachtszeit mächtig krachen und spendiert uns Spielern gleich zwei neue Bundles. Im *Mario Kart: Double Dash!! Platinum Pak* wartet ein Nintendo GameCube im edlen Platinum-Look inklusive Controller sowie das geniale Rennspiel *Mario Kart: Double Dash!!* auf euch – und das zu einem Preis von nur 99 Euro! Das entspricht der unverbindlichen Preisempfehlung eines normalen GameCube ohne Spiel. Das *Mario Kart: Double Dash!! Platinum Pak* gibt es seit dem 22. Oktober zu kaufen. Damit nicht genug: Nintendo veröffentlicht außerdem das *Pokémon Colosseum Pak*, welches einen GameCube, einen Controller, eine Memory Card 59 sowie das Spiel *Pokémon Colosseum* beinhaltet. Das *Pokémon*-Bundle kostet 129 Euro und ist ab dem 12. November im Handel erhältlich. **(fs)**

WWE-Lizenzen bemühen und weiterhin eine gute Partnerschaft mit der WWE anstreben. +++ NEUES SCHILDKRÖTEN-SPEKTAKEL Konami kündigte eine Fortsetzung der *Turtles*-Reihe an. *Teenage Mutant Ninja Turtles 2 – Battle Nexus* soll im 1. Quartal 2005 für PlayStation 2, Xbox, GameCube und PC erscheinen. **+++ POKÉMANIA** und kein Ende. Die neuen Pokémon-Editionen verkauften sich innerhalb von zwei Tagen rund 250.000 Mal in Europa. Allein in Deutschland wurden innerhalb von fünf Tagen 50.000 Einheiten verkauft. **+++ VUD LÖST SICH AUF** Der Verband der Unterhaltungssoftware Deutschlands wird aufgelöst. Gründe wurden nicht genannt. **+++ NINTENDO ERWARTET HÖHEREN GEWINN** Aufgrund einer stärkeren Nachfrage an GameCube- und Game-Boy-Advance-Konsolen hat Nintendo seine Gewinnerwartungen für das Gesamtjahr angehoben. Ging man bislang von einem Nettogewinn von rund 512 Millionen Euro aus, soll sich der Gewinn nun auf rund 614 Millionen Euro belaufen. **+++**

DELL™ DIMENSION™ XPS

Wer spielt, braucht vor allem eines – einen schnellen Rechner.

Also warten Sie nicht bis Weihnachten auf Ihren XPS!

GRATIS:
Doppelter Speicher*
bei Online Bestellung von Dimension™ PCs und Inspiron™ Notebooks

*Angebot limitiert auf ausgewählte Dimension™ PCs und Inspiron™ Notebooks, max. 5 Systeme pro Kunde und gültig bis 23.11.04

Angebot ohne Monitor

Jetzt kaufen - erst ab Juni 2005 zahlen[6]

DELL™ INSPIRON™ 9100 *SUPERB*

- Intel® Pentium® 4 Prozessor mit HT-Technologie (3.00 GHz, 1 MB Level 2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[3]; CD[2])
- 256 MB Single-Channel DDR SDRAM, 333 MHz
- 60 GB** Festplatte
- 15,4" UltraSharp™ WSXGA+ TFT-Display (1680x1050)
- 128 MB ATi® Mobility™ Radeon™ 9700 Grafik
- Modulares 8x DVD+/-RW Laufwerk
- 4xUSB 2.0, DVI, TV-Out, Firewire, IR, Dual-Point
- Lilon Akku mit 96 Wh & integriertem Subwoofer
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3]; CD[2])
- Dell™ Wireless 1350 802.11 b/g Mini-PCI WLAN Karte

1.499 € inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand
Jetzt +GRATIS 256 MB Speicher*

Krasse Upgrades

- 3 Jahre CompleteCare™[4] Diebstahlschutz **+ 254 €**[5]
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM[3]; CD[2]) **+ 267 €**[5]
- 15,4" UltraSharp™ WUXGA TFT-Display (1920x1200) **+ 81 €**[5]
- AVM Fritz!Card PCMCIA ISDN Karte **+ 199 €**[7]

Finanzierung schon ab 47,96 € mtl.[6]

E-Value™: PPDE5-N1151

DELL™ DIMENSION™ XPS *PRIMUS*

- **Intel® Pentium® 4 Prozessor 540 mit HT-Technologie (3.20 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)**
- **Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[3]; CD[2])**
- **512 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz**
- **160 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min**
- **Optional - 19" TFT-Display, Dell™ 1901FP nur 637 €**
- **Integrierter Broadcom® PCIe Gigabit Netzwerkanschluss**
- **128 MB PCIe x16 ATi® Radeon™ X800 SE™, mit TV Out & DVI**
- **Creative Audigy® 2 Soundkarte, IEEE 1394 Anschluss**
- **16x DVD-ROM Laufwerk & 3.5" Floppy**
- **1 Jahr Vor-Ort-Service am nächsten Arbeitstag[1]**
- **Microsoft® Works 7.0 (OEM[3]; CD[2])**
- **Dell™ Tastatur, optische Maus (USB), 8x USB 2.0**

1.599 € Systempreis ohne Monitor
inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand
Jetzt +GRATIS 512 MB Speicher*

Krasse Upgrades

- 3 Jahre internationaler Vor-Ort-Service, nächster Arbeitstag[1] **+ 138 €**[5]
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM[3]; CD[2]) **+ 267 €**[5]
- Intel® Pentium® 4 Prozessor 550 mit HT-Technologie (3.40 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB) **+ 174 €**[5]
- 256 MB PCIe x16 nVidia® GeForce™ 6800 GTO, DVI & VGA **+ 139 €**[5]

Finanzierung schon ab 51,16€ mtl.[6]

E-Value™: PPDE5-D1131

Hinweis für Verbraucher: Der abgeschlossene Fernabsatzvertrag bleibt wirksam, wenn Sie die auf Abschluss des Vertrages gerichtete Willenserklärung nicht binnen einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt der Ware widerrufen. DELL™ GmbH, Monzastr. 4, D-63225 Langen

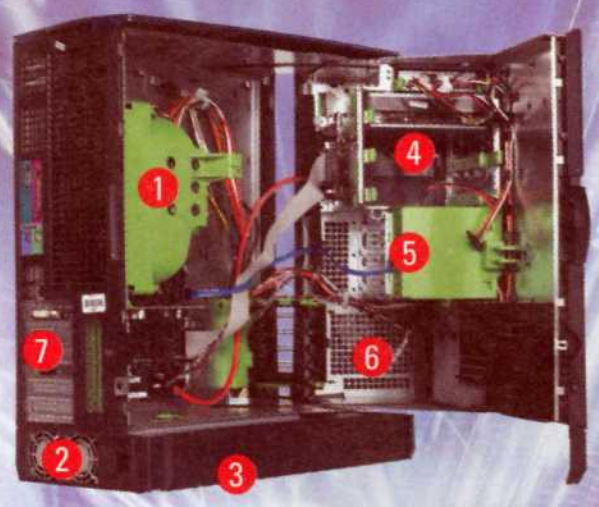
Alle Preise sind nicht rabattierfähig nach Rahmenverträgen und gültig bis 23.11.04. In Österreich leicht abweichende Angebote und Versandkosten. Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen der Dell™ GmbH. Angebot kann von Abbildung abweichen. Änderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Kundendaten unterliegen der elektronischen Datenverarbeitung. Monitorabbildungen sind modellähnlich. Dell™, das Dell™ Logo, Axim™, Dimension™ und Inspiron™ sind Marken der Dell Corporation. Microsoft® ist eine eingetragene Marke der Microsoft® Corporation. Microsoft® OEM Software wird von Dell™ ab Werk vorinstalliert und optimiert. Intel, das Intel Logo, Intel Inside, das Intel Inside Logo, Intel Centrino, das Intel Centrino Logo, Celeron, Intel XScale, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium und Pentium sind Marken oder eingetragene Marken der Intel Corporation oder ihrer Niederlassungen in den USA und in anderen Ländern. **Die Bezeichnung GB bedeutet bei Festplatten 1 Milliarde Bytes; die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren. [1]Die angegebenen Zeiten sind ungefähre Reaktionszeiten von denen im Einzelfällen aufgrund besonderer Umstände (z.B. erforderliche Ersatzteilbeschaffung) abgewichen werden kann. [2]Zum Lieferumfang gehören eine Recovery CD für die Wiederherstellung der Software und eine Dell™ Treiber CD. Die Recovery CD kann nur auf Dell™ Computern installiert werden. [3]Einige in diesem Computer enthaltene Microsoft® Softwareprodukte sind möglicherweise durch technische Maßnahmen kopiergeschützt. Solche Produkte können Sie nicht verwenden, wenn Sie nicht zuvor die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt durchführen. Die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt und die Microsoft® Datenschutzpolitik werden während der allerersten Inbetriebnahme des Produkts, bei bestimmten Neuinstallationen des Softwareprodukts bzw. der Softwareprodukte oder bei bestimmten Neukonfigurationen des Computers ausführlich beschrieben und können über Internet oder Telefon vervollständigt werden (dabei können Telefongebühren anfallen). [4]CompleteCare™ Versicherungsdeckung kann nur in Verbindung mit einem Servicevertrag gleicher Laufzeit erworben werden. Dieser Service wird für Dimension™ Desktops und Notebooks als Zusatzservice angeboten. CompleteCare™ kann nicht für bereits bestehende Systeme als Zusatzleistung erworben werden. CompleteCare™ kann nur während der üblichen Geschäftszeiten in Anspruch genommen werden. Versicherer des CompleteCare™ Schutzes ist LGI (London General Insurance). [5]Upgradepreise inkl. MwSt., Versand bereits im Komplettangebot enthalten, sind nur gültig beim Kauf eines Dell™ Systems. [6]Nutzen Sie unser spezielles Angebot im November: Kaufen Sie JETZT per Ratenfinanzierung und zahlen Sie die erste Rate erst ab Juni 2005. Effektiver Jahreszins nur 9,9 %. Gültig bis 30.11.04 ab 300 € Bestellwert für Laufzeiten von 12 bis 48 Monaten. Nur für Personen ab 18 Jahren mit Wohnsitz in Deutschland. Ein Angebot der CC-Bank AG, Mönchengladbach, unserer Partnerbank. Eine Anzahlung ist nicht erforderlich. Bonität vorausgesetzt. [7]Zubehörprodukte inkl. MwSt., zzgl. 13 € Versand, 17 € bei Druckern und 23 € bei CRT- und LCD-TV-Monitoren.

Und? Juckt es schon in den Fingern wegen des ganzen Spiele-Equipments, das Sie sich zu Weihnachten wünschen. Dell liefert Ihnen einen Grund, um schon früher aufzurüsten – sensationelle Sonderangebote bei unseren High-End Spiele-PCs und dem passenden Dell-Zubehör. Wie unsere pfeilschnellen Dimension™ XPS Systeme, vollgepackt mit atemberaubenden Spiele-Komponenten, wie dem Intel© Pentium© 4 Prozessor mit HT-Technologie, Microsoft® Windows® XP Home Edition und PCI Express Grafikkarten. Das Ganze in einem extrem coolen Chassis inklusive eingebautem Cyberlight und vielen Erweiterungs-möglichkeiten – damit ist der Dimension™ XPS auch für die Zukunft gerüstet. Ausgestattet mit außergewöhnlicher Rechenleistung und unglaublicher Performance. Zusätzlich können Sie 24 Stunden am Tag auf den Support unseres XPS-Experten-Teams zurückgreifen. Was wünscht man sich mehr?

Grandios - Der Aufbau des Dell™ Dimension™ XPS

Verbessertes thermisches Design ❶❷❻
Separate, thermisch gesteuerte Kühllüfter sowie eine Gehäuse-belüftung halten die Betriebstemperatur von Netzteil, System-platine, Prozessor und Grafikkarte so gering wie möglich, so dass die Leistung nicht beeinträchtigt wird.

460 Watt Netzteil ❸
3 Festplatten, 2 optische Laufwerke und keine freien Anschlüsse mehr? Nicht so beim Dimension™ XPS. Zudem bietet das 460 Watt XPS-Netzteil beeindruckende Leistung selbst für voll aufgerüstete Systeme.



Optische Laufwerke ❹
Drei 5,25"-Schächte für optische Laufwerke.

Festplatten ❺
Durchbrechen Sie die Terabyte-Barriere! Der Dimension™ XPS kann bis zu drei 400 GB** Serial ATA-Festplatten aufnehmen.

Grafikkarten ❼
Für den Dimension™ XPS stehen eine Reihe hochleistungsfähiger PCI-Express-Grafikkarten zur Auswahl: bis zur 256 MB ATI® Radeon™ X800XT.

Dell™ empfiehlt Microsoft® Windows® XP Professional

DELL™ DIMENSION™ 4700 *MEDIUM*

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 530 mit HT-Technologie (3.00 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[3]; CD[2])
- 256 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 400 MHz
- 80 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min
- Optional - 17" CRT-Monitor, Dell™ 17E773 nur 127 €
- Integrierter 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- Integrierte Intel® Extreme® Grafik 2 mit bis zu 64 MB
- Integrierte 5.1 Dolby® Digital Soundlösung
- 48x CD-Brenner & 16x DVD-ROM Laufwerk inkl. Software
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3]; CD[2])
- Dell™ Tastatur & optische Maus, 8x USB 2.0

569 € Systempreis ohne Monitor inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand
Jetzt +GRATIS 256 MB Speicher*

Krasse Upgrades

- 3 Jahre Vor-Ort-Service am nächsten Arbeitstag[1] + 110 €[5]
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM[3]; CD[2]) + 267 €[5]
- Creative Audigy® 2 Soundkarte, 1394 IEEE Anschluss + 70 €[5]
- Dell™ A425 Aktivboxen mit Subwoofer + 58 €[5]

Finanzierung schon ab 18,21 € mtl.[4]
E-Value™: PPDE5-D1143

DELL™ DIMENSION™ 4700 *LARGE*

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 530 mit HT-Technologie (3.00 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[3]; CD[2])
- 512 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 400 MHz
- 160 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min
- Optional - 17" TFT-Display , Dell™ E172FP nur 405 €
- Integrierter 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 128 MB PCI-Express ATi® Radeon™ X300 SE™, TV Out & DVI
- 16x DVD (+R/+RW) Dual-Layer Brenner & 16x DVD-ROM Laufwerk
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3]; CD[2])
- Dell™ Tastatur & optische Maus, 8x USB 2.0

799 € Systempreis ohne Monitor inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand
Jetzt +GRATIS 512 MB Speicher*

Krasse Upgrades

- Transfer my PC + 50 €[5]
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM[3]; CD[2]) + 267 €[5]
- APC Sicherheits-Steckdosenleiste + 28 €[7]
- Dell™ 5650 - 5.1 Soundsystem max. 95 Watt + 81 €[5]

Finanzierung schon ab 25,57 € mtl.[4]
E-Value™: PPDE5-D1144

DELL™ DIMENSION™ 8400 *SUPERIOR*

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 540 mit HT-Technologie (3.20 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[3]; CD[2])
- 512 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 400 MHz
- 250 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min
- Optional - 17" TFT-Display , Dell™ E172FP nur 405 €
- Integrierter Broadcom® PCIe Gigabit Netzwerkanschluss
- 128 MB PCI-Express ATi® Radeon™ X300 SE™, TV Out & DVI
- Integrierte 5.1 Dolby Digital Soundlösung
- 16x DVD (+R/+RW) Dual-Layer-Brenner & 16x DVD-ROM
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 8x USB 2.0
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3]; CD[2])
- Dell™ A425 Aktivboxen mit Subwoofer

999 € Systempreis ohne Monitor inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand
Jetzt +GRATIS 512 MB Speicher*

Krasse Upgrades

- Home Installation mit Internetanbindung und Datentransfer + 208 €[5]
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM[3]; CD[2]) + 267 €[5]
- Intel® Pentium® 4 Prozessor 550 mit HT-Technologie (3.40 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB) + 174 €[5]
- Eicon DIVA ISDN PCI 2.02 Karte - internes Modem + 70 €[5]
- Symantec™ Norton AntiVirus™ Vollversion + 57 €[7]

Finanzierung schon ab 31,97 € mtl.[4]
E-Value™: PPDE5-D1125

DELL™ ZUBEHÖR

Axim™ X50v Wireless 624 MHz

- Intel XScale® Technologie mit 624 MHz
- 128 MB ROM, 64MB RAM
- Dockingstation
- Integriertes WLAN und Bluetooth®
- VGA Auslösung (640x480)
- VGA Ausgang
- CF und SD Kartenslots

nur 532 €
inkl. MwSt. +13 € Versand
Lieferbar ab Ende November

Axim™ X30 PAN/LAN 624 MHz

-10%

- Intel® XScale® Technologie mit 624 MHz
- 64 MB RAM, 64 MB Flash ROM
- Dockingstation
- Integriertes WLAN und Bluetooth®
- Windows® Mobile™ 2003 Second Edition Software für Pocket PC

Statt 382 €
jetzt nur 344 €
inkl. MwSt. + 13 € Versand

Dell™ W1700 LCD-TV[8]

17" TFT mit TV-Tuner, Speaker, 16:9 Format. VGA, DVI, Scart, S-Video, Video, Audio, Component-Video. 43 cm Diagonale

nur 679 €
inkl. MwSt. + 23 € Versand

-10%

NEU: Dell™ W2600 LCD-TV[8]

Brilliante Bilder mit höchster Soundqualität. Der neue Dell™ 26" LCD TV verfügt über einen integrierten TV-Tuner, 16:9 Format und verschiedene Anschlussmöglichkeiten (VGA, DVI, Scart, S-Video, etc.). 66 cm Diagonale

Statt 1.699 €
jetzt nur 1.529 €
inkl. MwSt. + 23 € Versand

*Dieses Gerät kann eine GEZ-Anmeldepflicht auslösen

www.dell.de
0800 / 5 33 55 60 86
Tel. Mo.- Fr. 8 -20 Uhr, Sa. 9 -18 Uhr, bundesweit zum Nulltarif

SAVE ONLINE
Zusätzlich jede Woche - attraktive Sparvorteile bei Online-Bestellung unter www.dell.de

E-Value-Code:
Schneller am Ziel dank E-Value™. Mit der Eingabe des E-Value-Codes auf unserer Homepage unter www.dell.de

Easy as DELL™

Doppelt spielt

Wir haben uns nach Seattle verdrückt, um den **fast fertigen Nintendo DS** und mehr als ein Dutzend Spiele auszuprobieren.

Doppeldeutiger Slogan für die Doppelbildschirm-Revolution: „I've touched it" („Ich hab's angefasst!") stand triumphal in großen Lettern auf den T-Shirts, die Nintendo of America auf seiner Oktober-Pressekonferenz in Seattle verteilte. Schließlich bekamen wir hier nicht irgendein neues System in die Finger, sondern das erste Spiele-Handheld mit Touchscreen. Berührungsängste waren wirklich fehl am Platz. Der drucksensitive untere Bildschirm wurde bei allen präsentierten DS-Titeln mehr oder weniger kreativ eingesetzt, sei es nun durch Fingerdruck oder Feinarbeit mit dem serienmäßigen Stylus (Plastikstift).

AGGRESSIVER LAUNCH

„Wir wollen ein anderes Spielerlebnis bieten", betonte Reggie Fils-Aime, Marketing-Manager bei Nintendo of America. „Immer nur die Grafikfähigkeiten zu verbessern führt in eine Sackgasse – auf die Funktionalität kommt es an." In seiner Begrüßungsrede sparte er nicht mit lustvollen Seitenhieben gegen Konkurrent Sony, dessen PSP-System immer noch keinen genauen Veröffentlichungstermin hat. Während auf der PSP viele herübergeschaufelte Umsetzungen von PS2-Spielen erwartet werden, betont Nintendo die innovativen Features des DS: „Zwei Bildschirme gab's noch nie. Wir haben den ersten Touchscreen bei einem Videospielsystem. Und Spracherkennung ist für ein Handheld auch neu", meinte Reggie und sprach sogleich von einem „neuen, aggressiven Nintendo". Mit einer fetten Werbeoffensive will man das Beste aus der konkurrenzfreien Konstellation im US-Weihnachtsgeschäft machen. Zwischen dem Erscheinungstermin 21. November und dem Jahresende sollen alleine in Nordamerika eine Million DS-Systeme verkauft werden. Weltweit ist bis Ende März 2005 die Auslieferung von vier Millionen Einheiten geplant. Obendrein rechnet man mit weiterhin florierenden Umsätzen mit dem Game Boy Advance SP.

PREISWERTE SPIELE

Eine eindeutige Strategie: die Vorherrschaft im Handheld-Markt so stark ausbauen und zementieren, dass Sony sich später daran die Zähne ausbeißen möge. Nintendos moderate Preispolitik könnte sich als entscheidende Waffe im Mobilspiel-Krieg auszahlen. 150 Dollar plus Mehrwertsteuer wird der Nintendo DS in den USA kosten und damit für viele Spieler erschwinglich sein. Das Preisniveau der DS-

GBA-SPIELE Game-Boy-Module werden unten in den DS gesteckt.

DS-SPIELEKARTEN Diese werden in die Rückseite des DS geschoben.

INFO **SOFTWARE ZUM START**

Debüt-Spiele

Auf dem nordamerikanischen Markt sollen bis Ende 2004 DS-Spiele in den meisten wichtigen Genres lieferbar sein. Diese Liste lässt auch darauf schließen, womit ihr wahrscheinlich beim Deutschland-Startschuss 2005 rechnen könnt.

Action: Super Mario DS (Nintendo), Rayman DS (Ubisoft), Spider-Man 2 (Activision)
Shooter: Metroid Prime Hunters: First Hunt, Demo (Nintendo)
Sport: Madden NFL (EA Sports), Tiger Woods Golf (EA Sports)
Rennspiele: Ridge Racer DS (Namco), Asphalt Urban GT (Ubisoft)
Simulation: The Urbz: Sims in the City (EA Games)
Puzzle: Mr. Driller: Drill Spirits (Namco)
„Neue Genres": PictoChat (Nintendo), Ping Pals (THQ), Feel the Magic: XY/XX (Sega)

Damit hat der DS natürlich noch lange nicht ausgespielt, weltweit sind derzeit rund 120 Titel in Entwicklung. Hier als Beispiele einige angekündigte Highlights, mit denen im Lauf des Jahres 2005 zu rechnen ist:

Action: Neues Super Mario Bros. (Nintendo), Neues Legend of Zelda (Nintendo), Yoshi's Touch & Go (Nintendo), Wario Ware DS (Nintendo), Pokémon Dash (Nintendo), Viewtiful Joe (Capcom), Bomberman (Hudson Soft), Frogger (Konami)
Shooter: Metroid Prime: Hunters (Nintendo), GoldenEye: Rogue Agent (EA Games)
Rennspiele: Mario Kart (Nintendo), Need for Speed Underground (EA Games)
Rollenspiel: Final Fantasy 3 (SquareEnix), Final Fantasy: Crystal Chronicles (SquareEnix)
Strategie: Advance Wars DS (Nintendo)
Simulation: Animal Crossing DS (Nintendo)
Puzzle: Puyo Pop Fever (Sega)
„Neue Genres": Jam with the Band (Nintendo), Crush (Ubisoft)

besser

Spielmodule wird sich ziemlich genau auf dem GBA-Level bewegen. Nintendo kündigte an, seine eigenen DS-Titel für 30 Dollar anbieten zu wollen; Module anderer Publisher könnten eventuell etwas teurer sein. Generell war es auffällig, wie eifrig Nintendo den tollen Third-Party-Support für den DS betonte. Da scheint man aus gewissen Fehlern und Vernachlässigungen beim GameCube gelernt zu haben.

SCHWERER JUNGE

Und wie fühlt er sich nun an, der Nintendo DS im Praxiseinsatz? N-ZONE-Korrespondent Heinrich Lenhardt, der bei seinen Dienstreisen eher auf frische Unterwäsche als auf seinen Game Boy Advance SP verzichten würde, empfand Liebe auf den zweiten Blick. Gegenüber dem E3-Prototypen wirkte das Gehäuse etwas schlanker und eleganter. Aber wenn man den SP gewohnt ist, kommt einem der DS zunächst relativ groß und schwer vor. Der Griff nach dem in der Gehäuserückseite geparkten Stylus ist ein etwas ungewohntes Ritual, aber in der Spielepraxis möchte man ihn schon bald nicht mehr missen. Die Bedienungseigenheiten faszinierten uns noch mehr als der grafische Qualitätssprung (das Leistungsniveau des DS lässt sich grob mit dem Nintendo 64 vergleichen). Auf den nächsten Seiten informieren wir euch ausführlich über unsere DS-Eindrücke und wollen euch ein Gefühl dafür vermitteln, wie sich die ersten Titel für so ein ungewöhnliches System spielen.

HEINRICH LENHARDT

INFO **DS IN ZAHLEN**

Daten-Schub

Was ihr schon immer über den DS wissen wolltet: Die offiziellen Hardware-Spezifikationen von Nintendo of America liefern die wichtigsten Antworten.

TERMINE UND PREISE
Nordamerika: 21. November 2004 (150 US-Dollar)
Japan: 2. Dezember 2004 (15.000 Yen)
Europa, Australien: 1. Quartal 2005 (noch keine Preisangabe)

AUSSTATTUNG
Eingebaute PictoChat-Kommunikationssoftware
Kalender/Uhr mit Weckerfunktion
Modul mit der Demoversion von *Metroid Prime: Hunters* namens *First Hunt*
(Alle Angaben für Nordamerika, Europa-Ausstattung noch nicht bekannt)

ABMESSUNGEN (in geschlossenem Zustand)
Länge: 8,47 cm
Breite: 14,87 cm
Höhe: 2,89 cm

PROZESSOREN
ARM9 + ARM7

BILDSCHIRME
Zwei TFT-color LCDs (jeweils 3 Inch Bilddiagonale)
Grafikauflösung: Je 256x192 Pixel
260.000 Farben darstellbar

STEUERUNG/EINGABE
Analoger Touchscreen (unterer Bildschirm), wird mit Fingern oder mitgeliefertem Stylus bedient
Eingebautes Mikrofon für Spracherkennung
Control Pad (Steuerkreuz)
Vier Feuerknöpfe (A/B/X/Y) plus zwei Schultertasten

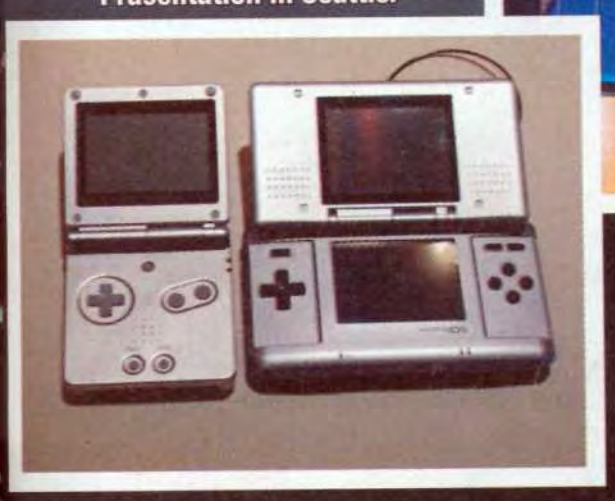
ANSCHLÜSSE
Zwei Slots für DS- und GBA-Spielmodule, Kopfhöreranschluss (Stereo)

DRAHTLOSE KOMMUNIKATION
Unterstützt Nintendo-eigenen Standard sowie IEEE 802.11
Verbindungsradius je nach Umgebung ca. 9 bis 30 Meter

BATTERIE
Eingebaute, aufladbare Batterie soll sechs bis zehn Stunden Spielen am Stück ermöglichen Aufladezeit: ca. 4 Stunden

BEIPACK-JAGDFIEBER Die Schachtel der US-Hardware weist deutlich auf die mitgelieferte Demoversion von Metroid Prime: Hunters hin.

GRÖSSENVERGLEICH Unten seht ihr den GBA neben einem DS liegen. Das rechte Bild stammt von der DS-Präsentation in Seattle.



NEUGIERIG Die anwesenden Journalisten werfen einen kritischen Blick auf den DS.

Super Mario 64 DS

Die Umsetzung des Nintendo-64-Klassikers bekommt **neue Levels und coole Zusatzspiele** verpasst.

Super Mario 64 definierte den historischen Augenblick, mit dem Videospiele endgültig den Sprung von 2D in die dritte Dimension schafften. Miyamoto und seine Truppe machten damals auf dem N64 der gesamten Branche vor, wie bei Gameplay, Steuerung und Betrachterkamera völlig neue Regeln für 3D-Welten geschrieben werden müssen. Eine erweiterte Version dieses Meilensteins gehört zu den Launch-Highlights für den Nintendo DS und demonstriert nicht nur die Grafikfähigkeiten des neuen Systems.

3D-PIONIER IM REMIX

Im Mittelpunkt steht das mit einigen Zusatzlevels und dezent überarbeiteter Grafik aufpolierte N64-Spiel. Bei der DS-Fassung gibt es mehr zu entdecken, insgesamt 150 Sterne (also 30 mehr) können Perfektionisten sammeln. Außerdem steuert ihr im Verlauf des Abenteuers vier verschiedene Charaktere, von denen jeder andere Spezialmanöver draufhat. Den Anfang macht Yoshi, später schaltet man auch Mario, Luigi und Wario frei. Durch Einsatz von verschiedenfarbigen Mützen verwandelt sich Yoshi in eine der anderen Spielfiguren.

MINI-GAMES GANZ GROSS

Je nach Charakter sorgt das Aufsammeln einer neuen Power-Blume für andere Sonderkräfte. Im Normalzustand kann Yoshi zum Beispiel Gegner verschlucken, mit Flower-Power spuckt er sogar Feuer. Nintendo betont, dass durch diese Erweiterungen mehr Vielfalt in den Spielablauf kommt: „Wir machen nicht nur eine Konvertierung, die Levels wurden überarbeitet." Auch bei der Steuerung waren Überstunden fällig, schließlich hat der DS im Gegensatz zum Nintendo 64 keinen Analog-Joystick. Dafür könnt ihr jetzt per Touchscreen-Daumensteuerung Feingefühl beweisen oder Mario alternativ mit Steuerkreuz und den Feuerknöpfen kontrollieren. Bei letzterer Methode hat euer Charakter eine langsame Gehgeschwindigkeit, gesprintet wird erst durch Drücken der Y-Taste. Am meisten Zeit haben wir beim Ausprobieren aber im Menüpunkt „Rec Room" verjuxt, denn hier erwarten euch insgesamt 36 Mini-Games. Diese Zugaben sind ebenso simpel wie spaßig und nutzen den Touchscreen hervorragend aus. Jeder der vier Charaktere präsentiert neun andere Spielchen. Luigi entpuppt sich zum Beispiel als Betreiber eines Kasinos mit einarmigen Banditen sowie Poker- und Roulette-Varianten. Wario ist eher für destruktive Action zuständig. Hier zieht ihr sozusagen auf dem Touchscreen an einem Schleuder-Gummiband, um Gegner auf dem oberen Bildschirm abzuschießen. In der Mario-Abteilung müsst ihr mit dem Stylus schnell Verbindungslinien einzeichnen, damit ein auf den Displays heruntergleitender Kopf zum richtigen Zielfeld umgeleitet wird. Spaß hatten wir auch beim Einzeichnen von Trampolinfeldern mit dem richtigen Winkel, um herumhopsende Marios in Zielfelder zu wippen. Bei Yoshi erwarten euch etwas sanftere Puzzle- und Gedächtnisspiele. Obendrein gibt es verschiedene Multiplayer-Varianten für bis zu vier drahtlos miteinander verbundene Spieler. Also ganz schön viel *Mario* fürs Geld bei der DS-Premiere.

HEINRICH LENHARDT

VORSCHAU

SUPER MARIO 64 DS

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Internet:	www.nintendods.com
Spieler	1-4
Termin	1. Quartal 2005

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Mit munteren Mini-Games und Multiplayer-Modus angereicherter **Meilenstein der 3D-Spielegeschichte.**"

Metroid Prime: Hunters

Jagdszenen mit doppeltem Bildschirm und innovativer Steuerung – der neue Metroid-Shooter wirkt immer besser.

Die Vollversion des ersten *Metroid*-Spiels für den Nintendo DS wird nicht vor 2005 erscheinen. Aber wenn der Nintendo DS am 21. November seinen Verkaufsstart in Nordamerika hat, wird als aufregender Appetizer eine Demo-Version mit dem Untertitel *First Hunt* beiliegen. Samus Aran lässt sich diesmal auf eine Art Kopfgeldjäger(innen)-Wettbewerb mit Gleichgesinnten ein. Dabei handelt es sich um andere Mitmenschen; bis zu vier Spieler gehen sich gegenseitig an die Wäsche. Haltet beim Rennen und Ballern nach Extras wie Raketen oder Schadensverdopplern Ausschau, um gegen die anderen Spieler bessere Karten zu haben.

STYLUS-FEINGEFÜHL

Gameplay und Steuerung unterscheiden sich erheblich von allen früheren *Metroid*-Spielen. Die 3D-Ansicht ähnelt zwar den *Prime*-Titeln auf dem GameCube, aber *Hunters* hat kein Zielerfassungssystem, sondern spielt sich eher wie ein traditioneller 3D-Shooter. Das Spielgefühl erinnert an die Maus-und-Tastatur-Steuerung, wie man sie sonst von PC-Titeln kennt. Mit der linken Hand bedient man das Steuerkreuz (nach vorne, hinten bewegen und seitlich ausweichen) sowie die linke Schultertaste (schießen). Mit rechts führt ihr den Stylus über den Touchscreen, wodurch die Blickrichtung eurer Spielfigur bestimmt wird. Dadurch könnt ihr euch unabhängig von der Laufrichtung umsehen. Um zu springen, tippt man zweimal hintereinander mit dem Stylus auf den Bildschirm. Sonderwaffen und Ballverwandlung aktiviert ihr durch Antippen der entsprechenden Symbole auf dem unteren Bildschirm. Im Morph-Ball-Zustand sieht man die eigene Kugel von außen, per Stylus kontrolliert man direkt die Rollmanöver. Das klingt komplizierter, als es ist – nach zwei Minuten hatten wir das Schema verinnerlicht und lieferten uns zünftige Vierspieler-Schlachten mit anderen Pressevertretern. Im Optionsmenü stehen zudem vier alternative Kontroll-Schemen zur Wahl, da sollte für jeden Steuerungsgeschmack etwas dabei sein. Ihr könnt das Spiel zum Beispiel auch ganz ohne Touchscreen bedienen, inklusive einer linkshänderfreundlichen Button-Konfiguration.

ENDE DER SCHONZEIT

Die kostenlose *First Hunt*-Demo bietet Deathmatch-Dezimierung in drei verschiedenen Levels und macht schon reichlich Spaß. Sie enthält zudem drei Trainingsmodi für Solo-Spieler. Im Kampf gegen immer stärkere Monster kämpft ihr um Highscores oder versucht, beim Morph-Ball-Rennen neue Bestzeiten aufzustellen. Wir sind jedenfalls schon sehr gespannt, was sich Nintendo sonst noch alles für die Vollversion einfallen lassen wird, welche im 1. Quartal 2005 erscheint.

HEINRICH LENHARDT

VORSCHAU

METROID PRIME ...

Genre:	Shooter
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo

Internet: **www.metroidhunters.com**

Spieler	Termin
1-4	1. Quartal 2005

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Der Solo-Modus wirkt noch etwas dünn, aber **als Multiplayer-Schießbude vielversprechend.**"

Yoshi's Touch & Go

Nintendos niedliche Malerei-Spielerei ist ein Paradebeispiel für Stylus-Kreativität.

Wenn Baby Mario vom treuherzigen Kuscheldino Yoshi gehütet wird, gibt's kein Halten auf der „Herzigkeitsskala" mehr. Noch beeindruckender ist allerdings, wie viel Spaß das ebenso simple wie herausfordernde Spielprinzip macht. Die von uns angetestete Demoversion enthielt zwei Levels. Zunächst schwebt Baby Mario im oberen Bildschirm an Luftballons herab. Indem ihr im unteren Touchscreen Wolken mit dem Stylus malt, konstruiert ihr quasi Rampen und Barrieren, welche die Flugbahn beeinflussen. Das ist wichtig, um möglichst viele Münzen zu erwischen und an Gegnern vorbeizusegeln. Monster können in Luftballons gefangen werden, wenn man sie einkreist. Nach geglückter Landung erlebten wir einen horizontal scrollenden Waldabschnitt. Yoshi marschiert automatisch von links nach rechts, der Spieler zeichnet Brücken ein. Außerdem könnt ihr springen sowie nach Gegnern schießen, dabei auch im oberen Screen flatternde Unholde erwischen. Bildschirmdoppel und Stylus-Eingabe werden prima ausgenutzt, die Endversion soll auch einen Zweispieler-Modus enthalten. Wenn noch genug clevere Levels dazukommen, hat *Yoshi's Touch & Go* Pflichtkauf-Potenzial. (hl)

Einschätzung:
SUPER

BERÜHR MICH Auf dem Touchscreen malt ihr Wolken, an denen Yoshi bzw. Mario entlanggleitet.

Spider-Man 2

Da setzt der Touchscreen so leicht keine Spinnweben an.

Activisions speziell für den DS programmierte Version der Filmumsetzung enthält 14 Kapitel, die meistens bei Seitenansicht präsentiert werden. Welche der acht Sonderkräfte Spider-Man einsetzt, wird durch beherzten Daumendruck auf dem Touchscreen selektiert. Außerdem wird der untere Bildschirm bei Bosskämpfen oder Mini-Games eingesetzt. Durch direktes Antippen beseitigt ihr zum Beispiel Doc Ocks Geschosse in einem Bosskampf.

Einschätzung:
SUPER

GELUNGEN Besonders der 3D-Effekt beim Bildwechsel kommt exzellent rüber.

Mario Kart DS

Jetzt serienmäßig: Navigationssystem und drahtlose Mitfahrzentrale.

Nichts bringt uns so sehr in Fahrt wie die Aussicht auf ein neues *Mario Kart*. Auch wenn immer noch keine spielbare Demo vorliegt, ist das Potenzial der DS-Version immens. Der Touchscreen wird als Übersichtsanzeige für verschiedene Streckenkarten genutzt. Ganz ohne Kabelsalat sollt ihr gegen menschliche Mitspieler antreten können. Die Grafik hat N64-Niveau und damit mehr 3D-Eleganz als die mit kleinerem Hardware-Hubraum geschlagene GBA-Fassung.

Einschätzung:
SUPER

AUS DEM HÄUSCHEN Wir können die Veröffentlichung von Mario Kart DS kaum abwarten.

Wario Ware DS

Auf Stylus-Tuchfühlung mit dem Micro-Game-Meister

Die DS-Version dieser zwischen Genie und Wahnsinn angesiedelten Spiele-Merkwürdigkeiten hat das gleiche Konzept wie die GBA-Vorlage: Im Eiltempo aufeinander folgende, wenige Sekunden währende Ultrakurz-Spielchen müssen kapiert und gemeistert werden. Witzig ist der Stylus-Einsatz auf dem Touchscreen. Damit rollt man zum Beispiel Toilettenpapier von einer Rolle, durchschlitzt Obst im Fluge oder pustet in errötende Ohren.

Einschätzung:
SEHR GUT

KLASSISCH Die Mini-Spiele werden wieder für viel Spielspaß sorgen.

Advance Wars DS

Der Strategie-Hit macht demnächst auch auf dem DS die Runde.

Das für *Advance Wars* typische taktische Planen und Dirigieren von Armeen wird auf dem DS von der Antipp-Steuerung profitieren, die Stylus und Touchscreen erlauben. Der obere Bildschirm wird nicht nur zur Darstellung der Kampfanimationen verwendet. In einigen Missionen kommandiert ihr oben Lufteinheiten, während die Bodentruppen auf dem unteren Display zu Hause sind. Kabellose Duelle gegen andere menschliche Feldherren klingen auch verlockend.

Einschätzung:
SUPER

GENIAL Advance Wars ist wie für den DS gemacht.

The Urbz

Die Großstadt-Sims breiten sich auf beiden DS-Bildschirmen aus.

In coolen Klamotten abhängen, acht Bedürfnisse befriedigen und mit Mini-Games Geld verdienen – klingt nach dem Alltag eines N-ZONE-Redakteurs, ist aber Spielinhalt von *The Urbz*. Die isometrische Pixel-Grafik wurde offensichtlich von der GBA-Version übernommen. Dafür gibt es beim DS einen zusätzlichen Insel-Schauplatz, auf dem ihr ein Haustier für eure Spielfigur ergattern könnt. Der Touchscreen wird für Mini-Games und Anzeigen wie die Spielweltkarte genutzt.

Einschätzung:
SEHR GUT

MODIFIZIERT Hier erwartet euch ein aufgebohrtes GBA-Spiel.

Ridge Racer DS

Die Daumen fest am Lenkrad. So legendär wie die berühmten Vorgänger?

Auf 20 Strecken wird nach allen Regeln der Actionrennspiel-Kunst gebrettert und gedriftet. Für Solisten gibt es verschiedene Spielmodi, bis zu sechs Spieler bilden eine Multiplayer-Fahrgemeinschaft. Größter Gag ist jedoch die „Daumensteuerung": Auf dem Touchscreen ist ein Lenkrad abgebildet, dessen Einschlag ihr durch Berühren bestimmt. Spielt sich gewöhnungsbedürftig und extrem feinfühlig, Namco will auch eine herkömmliche Steuerkreuz-Lenkung integrieren.

Einschätzung:
GUT

SOLIDE Die Grafik ist okay, die Steuerung gefällt uns noch gar nicht.

Feel the Magic: XY/XX

Sonic Team sorgt für spielerische Gefühlsverwirrung.

Was macht ein verliebter Jüngling, der die Angebetete beeindrucken will? Er rubbelt Goldfische aus einem Magen, wischt Skorpione weg oder stellt sich anstürmenden Stieren. Das Gameplay ist noch schräger als die Hintergrundstory. Zur Stierabwehr müsst ihr zum Beispiel per Touchscreen dem Oberbullen ein wildes Stylus-Stakkato auf die Hörner klopfen. In einem anderen Level pustet man ins DS-Mikrofon, um riesige Kerzen auf dem Bildschirm auszublasen.

Einschätzung:
GUT

HOLDE MAID Na, ob die Dame sich von euch betatschen lässt?

Mr. Driller: Drill Spirits

Von wegen „Er hat überhaupt nicht gebohrt". Mr. Driller kommt für den DS.

Namco sorgt dafür, dass Denkspiel-Fans nicht leer ausgehen. Tippt auf den Touchscreen, damit Mr. Driller in die angegebene Richtung bohrt. Die hohe Kunst ist es, gleichfarbige Klötzchen aufeinander plumpsen zu lassen, ohne selber dabei zerschmettert zu werden. Beide Bildschirme werden für die Darstellung des Spielfelds genutzt. Ihr seht dadurch zum Beispiel, wie sich im Pressure-Modus ein tödlicher Riesenbohrer von oben nähert.

Einschätzung:
SEHR GUT

ÜBERSICHTLICH Beide Schirme zeigen das Spielfeld.

Pokémon Dash

Durch rasantes Rubbeln macht ihr Pikachu Beine. Aber reicht das?

Beim ersten *Pokémon*-Spiel für den DS handelt es sich um ein Wettrennen der Knuffelmonster. Ihr seht das Geschehen aus der Vogelperspektive, euer Charakter ist immer in der Mitte des Touchscreens. Mit dem Stylus streicht ihr in die gewünschte Laufrichtung – je schneller gerubbelt wird, desto flotter kommt euer Kleiner in die Hufe. Der Spielablauf mutet derzeit recht simpel an und dürfte eher die jüngere *Pokémon*-Fanbasis ansprechen.

Einschätzung:
OK

NUR FÜR JÜNGERE SPIELER Dieser Titel ist nichts für Erwachsene.

Crush

Liebe geht durch den Touchscreen. Sympathie auf den ersten Blick?

Bei *Crush* bewältigt ihr durch die Wahl einfühlsamer Dialog-Antworten und den Einsatz von Inventar-Objekten über 50 „Dating-Missionen". Wahlweise in der Rolle eines knackigen Kerls oder einer flirtbereiten Maid besteht man Szenarien mit Titeln wie „Erster Kuss" oder „Geheimnisvoller Ex-Boyfriend" – viel Kicherfutter für Teenies. Grafisch ist *Crush* nur bedingt zum Verlieben, die Präsentation beschränkt sich auf viele Standbilder im gehobenen Comic-Stil.

Einschätzung:
OK

SPÄTZÜNDER? Bei uns hat sich noch keine Liebe eingestellt.

Dominierende Stärken

Wir haben die Hardware zärtlich gehalten und die ersten Spiele gezockt. **Was soll man nun vom Nintendo DS halten?** Antwort: Viel!

STÄRKEN

COOL UND PRAKTISCH
Aufklappen, einschalten, Stylus aus der Gehäuserückseite ziehen und lässig auf den Touchscreen tippen, um ein Spiel zu starten – daran kann man sich gewöhnen. Der DS punktet nicht nur in der Stil-Abteilung, Einbau-Mikrofon, zweiter Bildschirm und Touchscreen machen auch spielerisch viel Sinn. Wir sind gespannt, was den Designern in den nächsten Jahren noch an Einsatzmöglichkeiten für diese einmalige Konfiguration einfallen wird. Bonuspunkt für die Spiele-Fokussierung – der DS ist eben keine teure, Batterie fressende, Eier legende Multimediasau.

SOFTWARE-AUSWAHL
Nintendo hat so viele fantastische First-Party-Serien von *Mario Kart* bis *Advance Wars* in der Entwicklung, dass man sich um Qualitätsspiele kaum Sorgen machen muss. Der Third-Party-Support sieht zudem erfreulich aus, von Electronic Arts bis SquareEnix (zwei Worte: *Final Fantasy*) ist so ziemlich alles im DS-Boot, was Rang und Namen hat. Ganz nebenbei lassen sich Hunderte von vorhandenen GBA-Modulen auf dem DS abspielen.

PREIS
150 Dollar für so ein starkes, neues System und 30 bis 35 Dollar pro DS-Spiel sind mehr als fair. Wir hoffen auf eine dem Euro-Umrechnungskurs angepasste, moderate Deutschland-Preispolitik.

MULTIPLAYER UND MEHR
Die kabellosen Mehrspieler-Optionen sind um Welten besser als das GBA-Strippengeziehe. Bei bestimmten Titeln wie *Super Mario 64 DS* sollen auch Spieler in eine Multiplayer-Partie einsteigen können, wenn sie das dazugehörige Modul nicht haben. Nintendos Japan-Zentrale deutete zudem für die Zukunft die Möglichkeit von Netzwerk-Downloads an, zum Beispiel Demoversionen neuer Titel.

RISIKEN

SONY PSP
Es gibt (Stand Ende Oktober) weder Termin noch Preis noch Batteriedaten zu Sonys Handheld-Konkurrenten, dessen betörendes Widescreen-Display die Fachwelt verzückt. Der Konkurrent in spe schwebt als (verdammt große) Unbekannte weiter im Hintergrund.

SOFTWARE-QUALITÄT
Leidlich aufgemotzte GBA-Umsetzungen sind im Launch-Line-up selten – und sollten es auch bleiben. *Spider-Man 2* wurde offensichtlich neu für den DS programmiert. *The Urbz* nimmt dagegen die GBA-Version und packt ein paar Touchscreen-Mini-Games dazu, ignoriert dabei aber weitgehend die Grafikfähigkeiten des DS. Nintendo muss aufpassen, dass sich bei Third-Party-Titeln kein „Schnell und billig konvertiert"-Schlendrian einstellt.

ROBUSTHEIT
Nintendo betont, dass der DS robust genug für den „aktiven Lebensstil" der Jugend von heute ist. Wie viel Misshandlung durch schmierige Finger und Stylus-Aufdrück-Brutalität der Touchscreen wirklich verträgt, wird sich aber erst nach wochenlangen Praxistests sagen lassen. Im Testbetrieb waren wir jedenfalls fleißig am Fingerabdrücke wegwischen.

ZIELGRUPPEN-DEFINITION
Gelingt der Spagat, unterschiedlichste Käuferschichten anzusprechen? Viele Spiele wie *Feel the Magic* wenden sich an Einsteiger, Titel wie *Metroid Prime: Hunters* dagegen an die intensiv spielende Fan-Basis. Die im DS integrierte Kommunikationssoftware PictoChat kann wiederum allenfalls Kiddies im Pre-Handy-Alter beeindrucken.

Heinrich Lenhardt

„Nintendo ist wieder am Drücker."

Nicht ohne meinen Game Boy: Seit mir 1989 der erste Japan-Import mit Ziegelstein-Ergonomie und Schwarz-Weiß-Display unter die Finger kam, habe ich keine Inkarnation des Mobilspielers verpasst. Auch wenn Nintendo mit dem DS eine eigene Produktreihe starten will, ist er für mich der spirituelle GBA-Nachfolger: bessere Grafik, Neuauflagen vieler bekannter Serien – und verblüffend viele innovative Features, die für ein einmaliges Spielerlebnis sorgen. Was man mit Stylus und Touchscreen an neuartigen Steuerungstechniken realisieren kann, demonstrieren *Metroid Prime: Hunters* oder *Yoshi's Touch & Go* eindrucksvoll.

Man hat's nicht leicht
GBA-SP-Anwender müssen sich etwas umstellen. Ausmaße und Gewicht des Nintendo DS sollte man nicht auf die leichte Schulter bzw. das linke Handgelenk nehmen. So müsst ihr bei *Metroid Prime: Hunters* das Gerät mit links halten, weil die rechte Hand ständig den Stylus auf dem Touchscreen bedient. Als die ersten Krämpfe drohten, empfahl mir ein freundlicher Nintendo-Mitarbeiter zum Glück, den rechten kleinen Finger zur Stabilisation einzusetzen. Das ist freilich ein extremes Beispiel; andere Titel sind leichter zu handhaben oder lassen sich sogar spielen, wenn man den DS auf einem Tisch ablegt.

DS spielt sich einfach anders
An der Spiele-Front gibt es wenig zu bemeckern, die Titelauswahl für den US-Launch sieht solide aus. Auch Third-Party-Anbieter geben sich Mühe mit ihren DS-Versionen, Touchscreen-Unterstützung und kabellose Mehrspieler-Optionen gehören bei nahezu allen Spielen zum Standard. Es droht lediglich ein gewisser Mini-Game-Überschuss; in diesem Bereich wird kaum jemand an die Vielfalt von *Super Mario 64 DS* rankommen.

Nintendo gerüstet für die Zukunft
Vor allem freut es mich, dass Nintendo doch noch in der Lage ist, die Spielewelt mit sinnvollen Innovationen zu bereichern. An dieser Fähigkeit konnte man in den letzten Jahren angesichts von „Perlen" wie GBA-GameCube-Verdrahtungswahn oder der Online-Verweigerungshaltung durchaus zweifeln. Aber beim DS sehe ich keine vorprogrammierten Eigentore, sondern viele Stärken: solide Grafik, „Das bietet kein anderes Spielesystem"-Funktionalität, heitere Softwareaussichten und erschwinglicher Preis. Sonys PSP kann (wann auch immer) kommen, Nintendo ist gut gerüstet für die Handheld-Schlacht.

Mario Power

Mario wird wieder zum **Schlägertyp**: Dieses gewitzte Action-Tennis führt selbst Sportspiel-Muffel in Versuchung.

Hüpfklempner Mario kennt sich aus in Tennisfragen. Schon in den 80er-Jahren wachte er als gestrenger Schiedsrichter über pixelige Ballwechsel. Zum „Bum-Bum-Star" des Center Courts wurde er freilich erst im Jahre 2000 mit dem Überraschungshit *Mario Tennis* fürs Nintendo 64. Eine Konsolen-Generation später holt Entwicklungsteam Camelot zum zweiten Aufschlag aus.

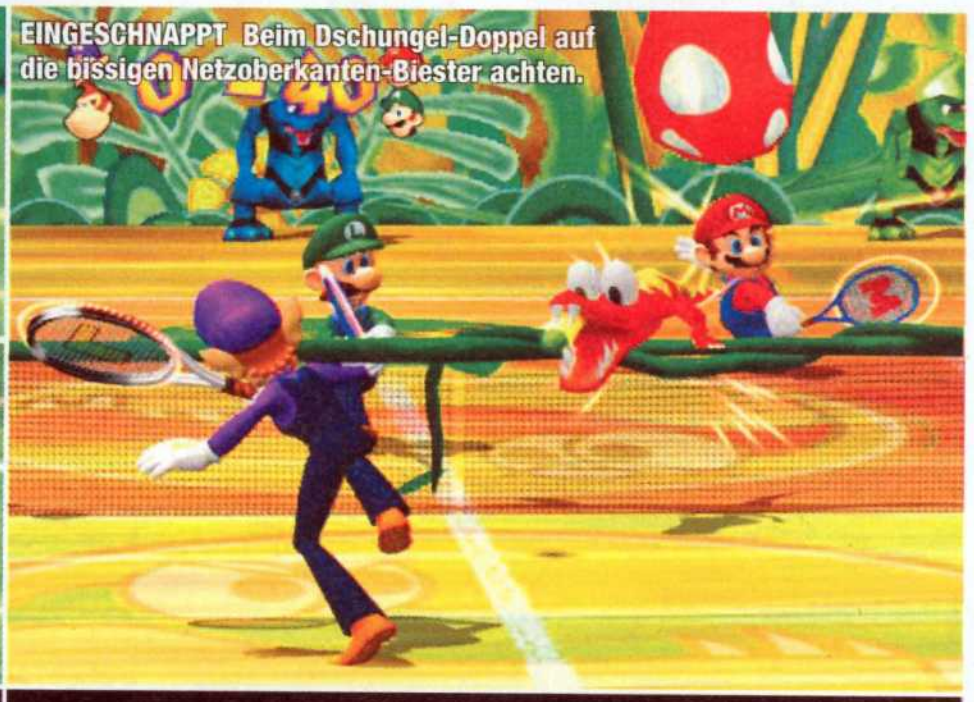
Ein einstellbarer Schwierigkeitsgrad und die leicht zugängliche Steuerung von *Mario Power Tennis*, so der Name des aktuellen Mario-GameCube-Titels, lassen auch Tennis-Novizen rasch zu Erfolgserlebnissen kommen. Gleichzeitig gibt es für Fortgeschrittene einiges zu tun. Mit dem A-Button spielt ihr einen flotten Topspin, mit B dagegen einen temporeduzierenden Slice. Schnelles Doppeltdrücken sorgt für eine Verstärkung, A+A bewirkt zum Beispiel extra viel Vorwärtsdrall. Durch verschiedene Kombinationen von A und B löst ihr außerdem Lob und Stoppball aus. Erwischt ihr den Ball ausreichend hoch, wird dem Gegner ein Volley um die Ohren geschmettert. Je länger man den Feuerknopf gedrückt hält, desto mehr Schmackes hat ein Schlag. Gleichzeitig beeinflusst man mit der Steuerung des Sticks, in welche Richtung der Ball gespielt wird.

BOWSER STATT BOBELE

14 prominente Charaktere aus dem Mario-Universum sind zu Beginn wählbar – von Mario bis Waluigi, von Yoshi bis Boo. Neben einem Talent-Attribut wie „Schnelligkeit" oder „Schlagstärke" verfügt jede Spielfigur über zwei exklusive „Power Shots" (je einen für Angriff und Verteidigung). Im Laufe eines Ballwechsels füllt sich ein Energiekreis um die Schläger. Sobald dieser in voller Pracht glüht, könnt ihr durch Drücken der Schultertasten zur Auslösung schreiten. Offensive Power Shots sind nur sehr schwer zu erreichen – wohl dem, der mit einem adäquaten Abwehrmanöver kontern kann. Diese Spezialschläge sorgen dafür, dass auch längere Ballwechsel niemals langweilig werden. Außerdem ist jede Technik mit einer anderen, witzigen Animation verbunden. Zum Beispiel greift Luigi zum Staubsauger, Donkey Kong macht ein Fass auf und Bowser spuckt kräftig Feuer. Wem diese neckischen Manöver zu abgehoben sind, der kann sie einfach per Optionsmenü ausschalten.

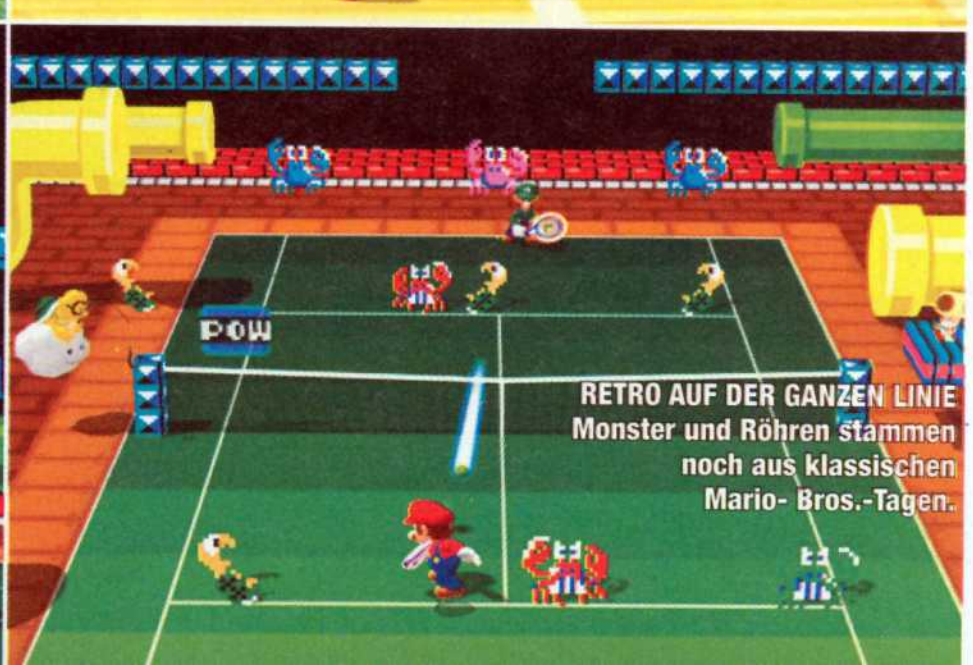
Die Wahl zwischen „ernsthaft" und „abgedreht" habt ihr auch bei den Austragungsstätten, denn einige Tennisplätze lassen sich im so genannten Gimmick-Modus erleben. Zum Beispiel wackeln dann bei den Dschungel Open Krokodile übers Netz, die ihr mit dem Ball in die andere Hälfte schießt. Dort hängen sich die niedlichen Biester an des Gegners Hacken, wodurch dieser langsamer wird. Bei einigen Plätzen gibt es außerdem die Spielvarianten Ring Shot (Ball muss durch schwebende Kreise befördert werden) und Item Battle. In letzterem Modus erscheinen Blöcke, wie man sie aus den *Mario*-Jump&Runs

REGENBOGEN-FINESSE Yoshi setzt seinen offensiven Spezialschlag auf dem Peach-Rasenplatz ein.



EINGESCHNAPPT Beim Dschungel-Doppel auf die bissigen Netzoberkanten-Biester achten.

HAMMERHART Mario packt das richtige Werkzeug für seinen Power Shot aus.



RETRO AUF DER GANZEN LINIE Monster und Röhren stammen noch aus klassischen Mario- Bros.-Tagen.

Tennis

kennt. Durch das Berühren dieser Blöcke mit dem Tennisball wird automatisch ein zufälliges Extra aktiviert. Auf diese Weise lasst ihr den Gegner schrumpfen, beschießt ihn mit Schildkrötenpanzern oder gönnt euch selber einen Geschwindigkeitsboost.

SPIELVARIANTEN SATT

Für Einzelspieler gibt es zwei verschiedene Karrierewege, in denen man allmählich den Zugang zu anspruchsvolleren Turnieren freischaltet. Bei den World Open wird eher konventionelles Tennis geboten, während bei Gimmick Masters die Nebenwirkungen der Spezialplätze zum Tragen kommen. Zusätzlichen Zeitvertreib beschert die Highscore-Jagd bei mindestens sechs Mini-Games, die jeweils mehrere Levels enthalten. Zum Beispiel müsst ihr witzige, vom Computer gesteuerte Charaktere wie die Chain-Chomps mit Bällen füttern (und gleichzeitig Bomben in eine gegnerische Bahn schmettern), freche Geister abschießen oder euch mit Filzkugel-Virtuosität gegen einen Bowser-Roboter wehren. Egal ob gemischtes Doppel oder Mini-Games: Solo macht *Mario Power Tennis* schon Spaß, aber zusammen mit ein paar Freunden erlebt man den reinsten Stimmungs-Grand-Slam.

HEINRICH LENHARDT

VORSCHAU

MARIO POWER TENNIS

Genre:	Sportspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Camelot
Internet:	www.mariotennis.com
Spieler:	1-4
Termin:	2005

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Spiel, Satz und Sieg – originelles Fun-Tennis, das weit oben in der Weltrangliste landen dürfte."

BUNT TREIBEN Das kann man sich ausmalen, indem passende Farbbälle auf die Umrisse gezielt werden.

MONDSCHEINTARIF Waluigi lässt sich von der gespenstischen Kulisse nicht beeindrucken.

INFO TENNISPLÄTZE IM ÜBERBLICK

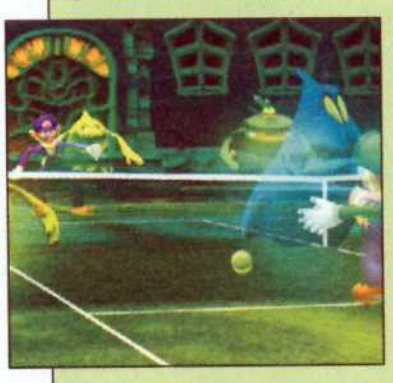
Platz da!

Diese acht Courts konnten wir bereits ausprobieren. Das fertige Spiel könnte noch zusätzliche, freischaltbare Tennisstätten enthalten.

PEACH DOME (3 VARIANTEN)

BALLTEMPO:
Normal (Hartplatz), langsam (Sand) oder schnell (Rasen)
ABPRALL:
Stark (Hartplatz) oder schwach (Sand, Rasen)
BESONDERHEITEN:
Alle drei Peach-Plätze bieten die alternativen Spielmodi Ring Shot und Item Battle.

LUIGI'S MANSION



BALLTEMPO:
Schnell
ABPRALL:
Normal
BESONDERHEITEN:
Die Geister, die ich rief, spuken den Tennisspielern hinterher.

DELFINO PLAZA

BALLTEMPO:
Normal
ABPRALL:
Schwach
BESONDERHEITEN:
Wegwaschbare Schlammfelder drohen die Spielfiguren zu verlangsamen.

WARIO-FABRIK

BALLTEMPO:
Schnell
ABPRALL:
Sehr stark
BESONDERHEITEN:
Treffer bei den Pfeil-Schildern ändern die Laufrichtung der Bänder.

GOOPER-BLOOPER-PLATZ

BALLTEMPO:
Sehr schnell
ABPRALL:
Normal
BESONDERHEITEN:
Platz besteht aus beweglichen Feldern, sodass der Ball an immer neuen Stellen ins Aus gehen kann.

DONKEY KONG DSCHUNGEL-PLATZ

BALLTEMPO:
Langsam
ABPRALL:
Normal
BESONDERHEITEN:
Bissige Krokodile lassen sich in die gegnerische Spielfeldhälfte schießen.

INFO CENTER MOST WANTED

MOST-WANTED-CHARTS

PLATZ/VORMONAT/TITEL			MONAT
1	1	Legend of Zelda 2	4
2	2	Resident Evil 4	16
3	4	Metroid Prime 2: Echoes	6
4	NEU	MegaMan X: Command Mission	1
5	NEU	Mario Party 6	1
6	9	Tales of Symphonia	2
7	6	Starfox 2	11
8	3	Need for Speed Underground 2	4
9	NEU	Advance Wars: Under Fire	1
10	NEU	Viewtiful Joe 2	1

Quelle: N-ZONE-Zeugnis-Auswertung, www.n-zone.de, SMS-Wahl

Link und Capcoms *Resident Evil 4* setzen sich in der Spitzengruppe fest. *Metroid Prime 2: Echoes* schiebt sich auf Platz 3 vor, während *MegaMan*, *Mario Party*, *Advance Wars* und *Viewtiful Joe* neu einsteigen.

N-ZONE MOST-WANTED-GEWINNSPIEL

Wir verlosen unter allen Einsendungen drei Spiele nach Wahl.

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnsüchtigsten erwarteten Titel: **Für die Most-Wanted-Charts:** Sendet uns eine SMS mit dem Text **„nzone MW Nummer eures Favoriten“** (Beispiel: Schreibt „nzone MW 1“ und wählt somit *Advance Wars: Under Fire* zu eurem Most-Wanted-Titel Nummer 1).
Für die Lesercharts: Sendet uns eine SMS mit dem Text **„nzone LC Nummer eures Favoriten“** (Beispiel: Schreibt „nzone LC 1“, wenn *1080° Avalanche* euer absoluter Lieblingstitel ist.

D: 82 098* € 0,49*/SMS Alle Netze!
(* VF-D2-Anteil € 0,12)

Oder ruft uns einfach an:
D: 0190 658 651, € 0,41/Min.
CH: 0901 210 212, sfr 0,50/Min.

Oder schickt eine Postkarte mit den Nummern eures Favoriten an:
COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: nzone MW bzw. nzone LC, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

MOST WANTED

01 Advance Wars: Under Fire
02 Banjo Pilot
03 Call of Duty: Finest Hour
04 Geist
05 GoldenEye: Rogue Agent
06 Killer 7
07 Mario Tennis
08 Mario Party 6
09 Metroid Prime 2: Echoes
10 Need for Speed Underground 2
11 Paper Mario 2
12 Prince of Persia 2
13 Resident Evil 4
14 StarCraft Ghost
15 Starfox 2
16 Tales of Symphonia
17 The Legend of Zelda
18 TimeSplitters: Future Perfect
19 Viewtiful Joe 2
20 Zelda: The Minish Cap

LESER-CHARTS

01 1080° Avalanche
02 Animal Crossing
03 Boktai: The Sun is in your Hand
04 Def Jam Fight for NY
05 Donkey Konga
06 FF: Crystal Chronicles
07 FIFA Football 2005
08 Harvest Moon: A wonderful Life
09 Harvest Moon: Friends of ....
10 Mario Golf: Toadstool Tour
11 Mario Golf Advance Tour
12 Mario Kart: Double Dash
13 MGS: The Twin Snakes
14 Metroid Prime
15 Need for Speed Underground
16 Phantasy Star Online III
17 Pikmin 2
18 Pokémon Colosseum
19 Pokémon Rubin & Saphir
20 Resident Evil Zero
21 Second Sight
22 Sphinx und die verfluchte Mumie
23 Spider-Man 2
24 Splinter Cell 2
25 Star Fox Adventures
26 Star Wars Roque Squadron III
27 Super Mario Smash Bros.
28 Tony Hawk's Underground 2
29 WWE: Day of Reckoning
30 Zelda: The Wind Waker

Leser aus Österreich und der Schweiz können derzeit nicht per SMS teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.
Teilnahmeschluss ist der 12. November 2004.

Die kommenden Hits!

Ihr wollt wissen, welche Spiele-Knaller in Zukunft erscheinen? Auf diesen Seiten bieten wir euch eine aktuelle Übersicht über die am sehnlichsten erwarteten GameCube- und GBA-Spiele.

ADVANCE WARS: UNDER FIRE

Nintendos Vorzeige-Strategiespektakel auf dem GBA kommt endlich auch für den GameCube. Jetzt könnt ihr eure Armeen auch komplett in 3D in die Schlacht führen.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Strategie**
Termin: **2005**

BANJO PILOT

Ob das Entwicklerstudio Rare mit *Banjo Pilot* nach dem eher mäßigen *Grabbed by the Ghoulies* zu alter Stärke zurückfinden kann, erfahren wir spätestens im nächsten Frühjahr.

Hersteller: **THQ**
Genre: **Rennspiel**
Termin: **Mitte Februar**

CALL OF DUTY: FINEST HOUR

Activision schickt euch mit *Call of Duty* mitten in den Zweiten Weltkrieg. Actionfans dürfen sich auf ein riesiges Waffenarsenal und authentische Schauplätze wie Stalingrad freuen.

Hersteller: **Activision**
Genre: **Ego-Shooter**
Termin: **November**

DHDR: DAS DRITTE ZEITALTER

Rollenspielfans schnalzen beim neuesten *Herr der Ringe*-Teil *Das dritte Zeitalter* mit der Zunge und werden nicht enttäuscht, wie unser ausführliche Test in dieser Ausgabe zeigt.

Hersteller: **Electronic Arts**
Genre: **Rollenspiel**
Termin: **4. November**

GEIST

Frischer Wind im Shooter-Genre. Durch ein schreckliches Experiment trennt sich euer Körper von eurem Geist und ermöglicht so ein neuartiges Spielerlebnis. Hoffentlich ist es bald so weit!

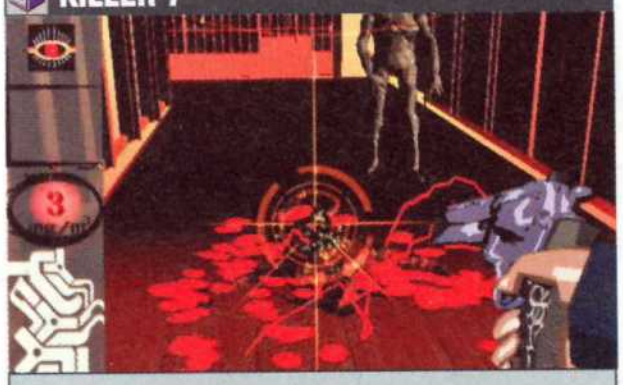
Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Ego-Shooter**
Termin: **2005**

GOLDENEYE: ROGUE AGENT

Immer die Welt zu retten ist doch langweilig, oder? In *Rogue Agent* übernehmt ihr deshalb die Rolle eines Bösewichts im Bond-Universum und dürft so richtig gemein sein.

Hersteller: **Electronic Arts**
Genre: **Action-Adventure**
Termin: **25. November**

KILLER 7



Trotz Cel-Shading-Grafik nichts für zartbesaitete Naturen, denn an Pixelblut spart Capcom nicht. Die absolut düstere Atmosphäre und das coole Gameplay machen Lust auf mehr.

Hersteller: **Capcom**

Genre: **Ego-Shooter**

Termin: **Frühjahr 2005**

MARIO PARTY ADVANCE

Endlich lädt Mario seine Freunde auch unterwegs zu einer fetten Party ein und sorgt mit über 60 Minispielen und vielen bekannten Charakteren für jede Menge Spielspaß.

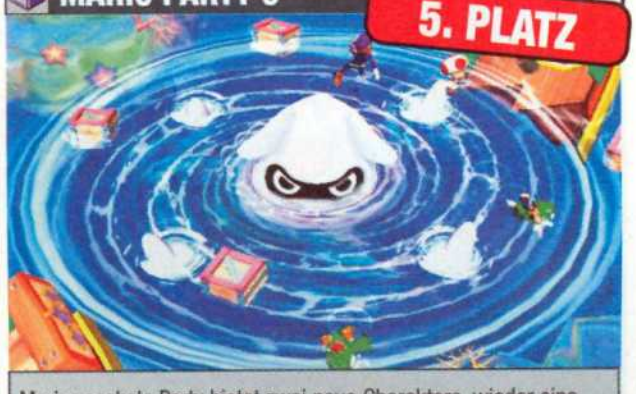
Hersteller: **Nintendo**

Genre: **Action**

Termin: **2005**

MARIO PARTY 6

MOST WANTED
5. PLATZ



Marios sechste Party bietet zwei neue Charaktere, wieder eine Menge Minispiele und soll erstmals einen speziellen Mirkrofon-Controller unterstützen. Wir sind gespannt!

Hersteller: **Nintendo**

Genre: **Action**

Termin: **2005**

MARIO TENNIS

Mit *Mario Tennis* erwartet Sportfans eines der verrücktesten Sportspiele im Nintendo-Universum. Nutzt Powerschläge, um den heiligen Rasen im Mushroom-Kingdom als Sieger zu verlassen.

Hersteller: **Nintendo**

Genre: **Sport**

Termin: **2005**

METROID PRIME 2: ECHOES

MOST WANTED
3. PLATZ

Auf dem Planeten Aether ist die Hölle los. Es tobt ein gigantischer Krieg zwischen den guten Luminoth und der fiesen Ing-Horde. Als Samus Aran kämpft ihr natürlich auf der guten Seite und beeinflusst die Schlacht in entscheidender Weise.

Hersteller: **Nintendo**

Genre: **Ego-Shooter**

Termin: **26. November**

NFS UNDERGROUND 2

MOST WANTED
8. PLATZ

EA hat es geschafft, mit *Need for Speed Underground 2* den Vorgänger noch zu toppen. Ihr könnt euch in der Stadt nun frei bewegen und gegnerische Fahrer zu Rennen herausfordern.

Hersteller: **Electronic Arts**

Genre: **Rennspiel**

Termin: **18. November**

PAPER MARIO 2

Nur eine Schatzkarte weist Mario diesmal den Weg zur Prinzessin, die erneut entführt wurde. Bei der Befreiung helfen ihm neben Blitzen und Hämmern auch zahlreiche alte Bekannte.

Hersteller: **Nintendo**

Genre: **Rollenspiel**

Termin: **12. November**

PRINCE OF PERSIA 2

Im zweiten Teil der Grafikorgie ist der Prinz erwachsener geworden und hat mächtig dazugelernt. Entwickelt euren eigenen Kampfstil und experimentiert mit dem Sand der Zeit.

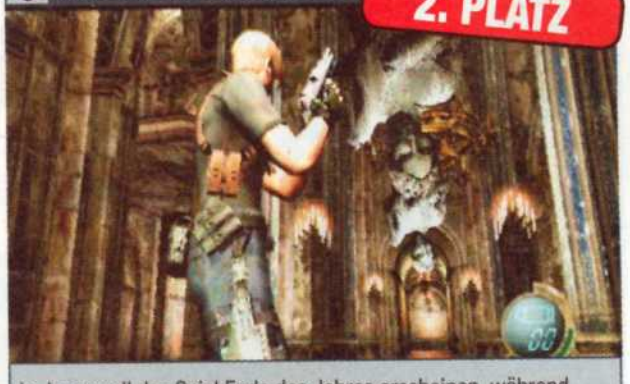
Hersteller: **Ubisoft**

Genre: **Action-Adventure**

Termin: **4. Quartal**

RESIDENT EVIL 4

MOST WANTED
2. PLATZ



In Japan soll das Spiel Ende des Jahres erscheinen, während europäische GameCube-Besitzer erst Anfang 2005 in den exklusiven Genuss des neuen Teils der Gruselsaga kommen.

Hersteller: **Capcom**

Genre: **Action-Adventure**

Termin: **Frühjahr 2005**

SUPER MARIO PINBALL

Nach fast 20 Jahren ist es Marios erster Auftritt in einem Flipperspiel. Über 30 verschiedene Tische und eine realistische Ballphysik sollen für ordentlich Spielspaß sorgen.

Hersteller: **Nintendo**

Genre: **Geschicklichkeit**

Termin: **2004**

STARCRAFT GHOST

Über zwei Jahre arbeiten die Entwickler schon an dem vielversprechenden Nachfolger zu *Starcraft*. Erstmals erwartet *Starcraft*-Spieler ein Action-Adventure mit leicht taktischem Einschlag.

Hersteller: **Vivendi Universal**

Genre: **Action-Adventure**

Termin: **2005**

STAR FOX 2

MOST WANTED
7. PLATZ

Nach dem Ausflug ins Adventure-Genre erwartet Freunde der actiongeladenen N64-Version ein Shoot-'em-Up-Ego-Shooter-Remix rund um den Helden Starfox McCloud.

Hersteller: **Namco**

Genre: **Action**

Termin: **2005**

TAK 2: STAB DER TRÄUME

Tak vom Stamm der Pupununu ist zurück, um den bösen Zauberer Tlaloc ein für allemal zu besiegen. Dazu bekommt er neue Fähigkeiten und kann jetzt auch eigene Magie entwickeln.

Hersteller: **THQ**

Genre: **Jump & Run**

Termin: **Mitte März 2005**

TIMESPLITTERS: FUTURE PERFECT

Der März wird heiß, denn dann beschert uns Free Radical Design den Nachfolger zum Ego-Shooter-Klassiker *TimeSplitters 2*, der euch erneut auf eine actiongeladene Zeitreise schickt.

Hersteller: **Electronic Arts**

Genre: **Ego-Shooter**

Termin: **11. März 2005**

TALES OF SYMPHONIA

MOST WANTED
6. PLATZ

Nach *FF: Crystal Chronicles* endlich Nachschub für alle Rollenspielfans. Als die Auserwählte Colette müsst ihr die Welt retten und werdet vor eine schwere Entscheidung gestellt.

Hersteller: **Nintendo**

Genre: **Rollenspiel**

Termin: **19. November**

THE LEGEND OF ZELDA 2

MOST WANTED
1. PLATZ

Im neuesten Teil der *Zelda*-Saga wird Link erwachsen. Ein Grund, warum Shigeru Miyamoto dem Cel-Shading-Stil den Rücken kehrt und realistische Echtzeit-Grafik verwendet.

Hersteller: **Nintendo**

Genre: **Action-Adventure**

Termin: **2005**

VIEWTIFUL JOE 2

MOST WANTED
10. PLATZ

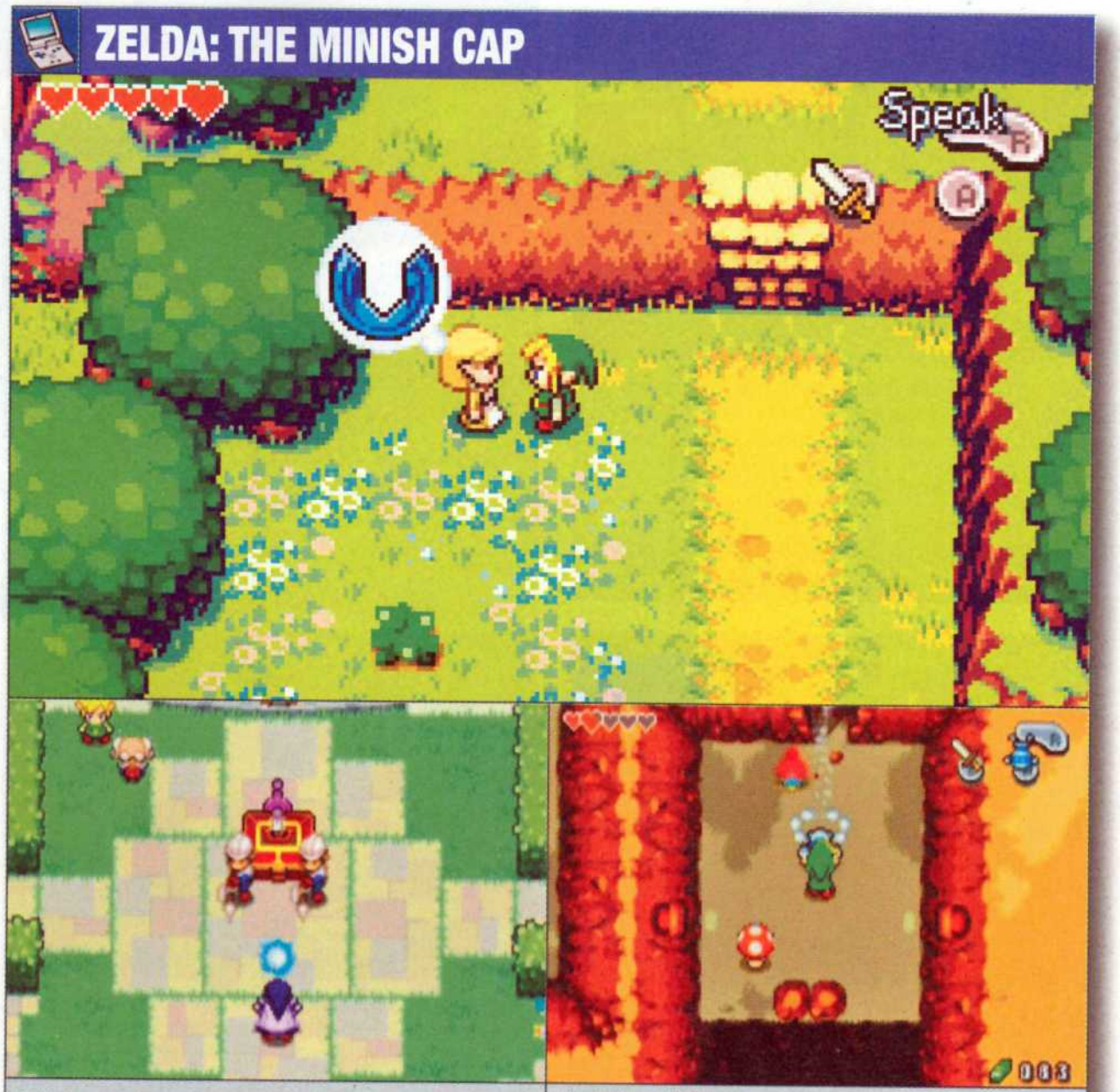
Im zweiten Teil des innovativen Oldschool-Beat-'em-Ups verschlägt es Joe und seine Freundin Silvia, die jetzt voll spielbar ist, in den Dschungel, das Weltall und verschneite Berge.

Hersteller: **Capcom**

Genre: **Beat 'em Up**

Termin: **Frühjahr 2005**

ZELDA: THE MINISH CAP



Mittels einer Zaubermütze schrumpft Link auf Ameisengröße, um das Volk der Minish zu retten. Mit Pfeil und Bogen macht ihr euch auf den Weg, um die riesige Oberwelt zu erforschen. Links erstes eigenständiges GBA-Abenteuer ist eine Klasse für sich!

Hersteller: **Nintendo**

Genre: **Action-Adventure**

Termin: **12. November**

INFO CENTER

TERMINE

ZULETZT ERSCHIENEN

GAMECUBE

Def Jam Fight for NY

Genre: Beat 'em Up
Wertung: 87%

Brutales Beat 'em Up mit toller Präsentation und tollem Story-Mode

Donkey Konga

Genre: Geschicklichkeit
Wertung: 89%

Geniales Musikspiel, das vor allem im Multiplayer-Modus richtig rockt

FIFA Football 2005

Genre: : Fussball
Wertung: 89%

Das neue *FIFA* begeistert durch bessere Spielbarkeit und dicker Lizenz.

NBA LIVE 2005

Genre: American Sports
Wertung: 80%

Grandioses Update mit tollem NBA-All-Star Weekend. Nicht nur für Fans.

Ty the Tasmanian Tiger 2

Genre: Jump & Run
Wertung: 74%

Solides Jump & Run, das mit technischen Schwächen kämpft

Pikmin 2

Genre: Strategie
Wertung: 90%

Genialer Nachfolger des Strategie-Geniestreichs von Miyamoto

GAME BOY ADVANCE

Mario Golf: Advance Tour

Genre: Sport (Sonstiges)
Wertung: 57%

Meisterhaftes Golfspiel mit mehr Abwechslung als die GameCube-Variante

Mega Man Zero 3

Genre: Action
Wertung: 83%

Tolle *Mega Man*-Fortsetzung, stellenweise ist das Spiel aber hammerhart.

Yu-Gi-Oh! Reschef der Zerstörer

Genre: Strategie
Wertung: 76%

Solides Strategiespiel, das vor allem *Yu-Gi-Oh!*-Fans ansprechen dürfte

Pokémon Feuerrot & Blattgrün

Genre: Rollenspiel
Wertung: 83%

Vor allem für Einsteiger perfekt geeignet. Neuauflage der alten Klassiker.

Star Wars Trilogy

Genre: Sport
Wertung: 69%

Solide Actionkost für alle Sternenkrieger in diesem Universum.

FIFA Football 2005

Genre: Fussball
Wertung: 85%

Arcadelastiges Fußballspiel mit Karriere-Modus und aktualisierten Spielern und Ligen

WAS KOMMT WANN?

NOVEMBER GAMECUBE

Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter	11. Nov.
Die URBZ: Sims in the City	11.Nov
MegaMan X Command Mission	19. Nov.
Metroid Prime 2: Echoes	26. Nov.
Need for Speed Underground 2	18. Nov.
Paper Mario 2	12. November
Prince of Persia	25. November
SpongeBob SquarePants Movie	Ende Nov.
Spyro: A Hero's Tail	Nov.
Tales of Symphonia	19. November
The Incredibles – Die Unglaublichen	25. Nov.
World Championship Pool	5. Nov.
Yu-Gi-Oh! Königreich der Illusionen	Nov.

DEZEMBER

GoldenEye: Rogue Agent	2. Dez.

2004

King Arthur	4. Quartal

2005

Advance Wars: Under Fire	2005
Disney's Winnie the Pooh ...	1. Quartal
Geist	2005
Killer 7	Frühjahr
Mario Tennis	2005
Mario Party 6	2005
Nintendo Puzzle Collection	2005
Resident Evil 4	Frühjahr
StarCraft Ghost	2005
Star Fox 2	2005
Tak 2: Der Stab der Träume	Mitte März
The Legend of Zelda	2005
Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	März
Viewtiful Joe 2	Frühjahr

NOVEMBER

Beyblade Revolution	4. Nov.
Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter	4.Nov.
Der Polar Express	Anfang Nov.
Die Biene Maja: Süßes Gold	Nov.
Die URBZ: Sims in the City	11.Nov
Mario vs. Donkey Kong	19. Nov.
Need for Speed Underground 2	18.Nov.
SpongeBob SquarePants Movie	Ende Nov.
Teenage Mutant ninja Turtles 2	Nov.
The Incredibles – Die Unglaublichen	Mitte Nov.
Zelda: The Minish Cap	12. Nov.
WWE Survivor Series	Mitte Nov.

DEZEMBER

Kingdom Hearts	Dez.
Mario Party Advance	4. Quartal

2004

Super Mario Pinball	4. Quartal

2005

Banjo Pilot	Mitte Februar
Disney's Winnie the Pooh ...	1.Quartal
Fairly Odd Parents Shadow Showdown	2005
Shaman King: Master of Spirits	2005
Tak 2: Der Stab der Träume	Mitte März

2005 NINTENDO DS

Air Assault 2	Summitsoft Corporation
Asphalt GT	Ubisoft
Atari Classics	Atari
Boktai	Konami
Bomberman	Hudson Soft
Bond-Shooter	Electronic Arts
Caduceus	Atlus USA
Castlevania	Konami
Dragon Booster	Konami
Dragon Quest Monsters Series	Square Enix
Dynasty Warriors	Koei
Egg Monster Heroes	Square Enix
Final Fantasy Crystal Chronicles	Square Enix
Final Fantasy 3	Square Enix
Frogger 2005	Konami
GT-D Racing	MTO
Madden NFL	Electronic Arts
Mario Kart DS	Nintendo
MegaMan Battle Network	Capcom
Meteos	Bandai
Mobile Suit Gundam Seed	Bandai
Monster Rancher	Tecmo
Moonlight Fables	Majesco
Nanostray	Majesco
Need for Speed Underground	Electronic Arts
New Mr. Driller	Namco
New Super Marios Bros.	Nintendo
Organizer Plus	Summitsoft Corporation
Pac 'n' Roll	Namco
Pac-Pix	Namco
Pokemon Diamond	Nintendo
Pokémon Pearl	Nintendo
Pro Evolution Soccer Series	Konami
Pro Wrestling	Yuke's
Project Jump Super Stars	Nintendo
Project Rub	SEGA
Rally DS	Spike
Rayman	Ubisoft
Robots	Vivendi Universal
Secret of Mana	Square Enix
Dragon Quest Monsters Series	Square Enix
Snowboard Kids DS	Atlus USA
Sonic DS	SEGA
SpongeBob SquarePants	THQ
Survival Kids	Konami
The URBZ: Sims in the City	Electronic Arts
Tiger Woods PGA Tour Golf	Electronic Arts
Ultimate Brain Games	Telegames
Ultimate Card Games	Telegames
Ultimate Pocket Games	Telegames
Vandal Hearts	Konami
Viewtiful Joe	Capcom
WINX	Konami
Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour	Konami
007-Shooter	Electronic Arts

INFO CENTER ALLE SPIELE IM ÜBERBLICK

VERKAUFS-CHARTS

PLATZ	/VORMONAT	TITEL	
1	5	Need for Speed Underground	7
2	2	Pokémon Colosseum	6
3	7	Smash Bros. Melee (Pl. Choice)	27
4	1	Wario Ware	4
5	NEU	WWE Day of Reckoning	6
6	3	Spider-Man 2	4
7	7	HdR: Rückkehr des Königs (Pl. Choice)	5
8	WE	Resident Evil	4
9	NEU	Animal Crossing	1
10	NEU	Def Jam Fight for NY	1

PLATZ	/VORMONAT	TITEL	
1	1	Super Mario Bros. NES Classic	2
2	NEU	Pokémon Rubin	1
3	3	Donkey Kong Country 2	4
4	WE	Super Mario Advance	4
5	WE	Pokémon Saphir	14

Wrestlingspiele stürmen die Charts: *WWE Day of Reckoning* und *Def Jam Fight for New York* steigen auf den Plätzen 5 und 10 neu ein. Auf dem GBA sorgt die erneute Pokémania für einen Wiedereinstieg der *Saphir*-Edition.

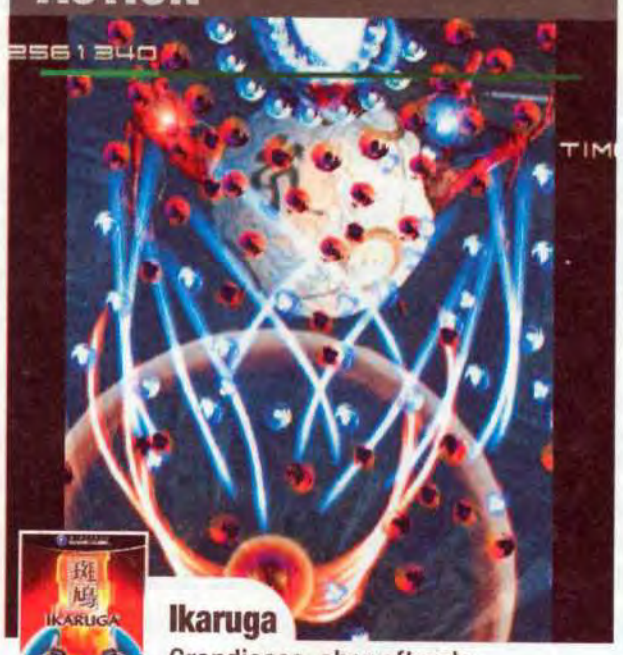
LESER-CHARTS

PLATZ	/VORMONAT	TITEL	
1	1	The Legend of Zelda: The Wind Waker	19
2	5	Mario Kart: Double Dash!!	12
3	9	Metroid Prime	16
4	2	Spider-Man 2	3
5	WE	Smash Bros. Melee	18
6	WE	Resident Evil Zero	12
7	7	Need for Speed Underground	6
8	WE	Soul Calibur 2	4
9	WE	Sega Soccer Slam	1
10	3	Pokémon Colosseum	5

In den Lesercharts steht *The Wind Waker* immer noch unangefochten auf Platz 1. Neu dabei sind diesmal *Smash Bros. Melee*, *Resident Evil Zero*, *Soul Calibur 2* und *Sega Soccer Slam*.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis, SMS-Auswertung, www.n-zone.de

ACTION



Ikaruga
Grandioses, aber oftmals unterschätztes Shoot 'em Up.

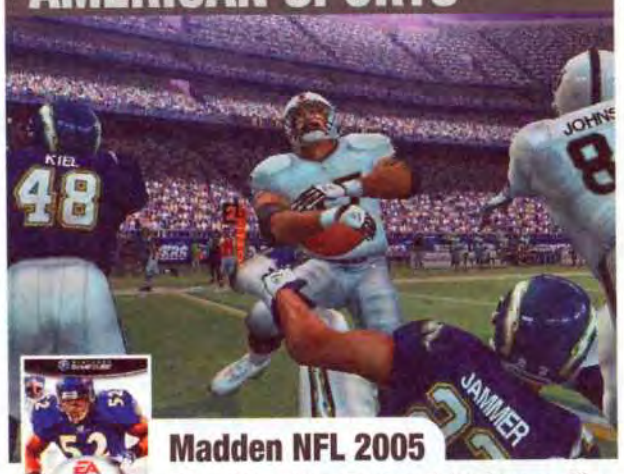
TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Bad Boys 2	Codemasters	12/04	47%
Batman Vengeance	Ubisoft	05/02	81%
Beyblade: Super Tournament ...	Atari	01/04	38%
Black & Bruised	Vivendi	07/03	67%
Catwoman	EA	10/04	69%
Conflict Desert Storm	Bigben	07/03	74%
Conflict Desert Storm II	Take 2	12/03	85%
Defender	Konami	05/03	70%
Der Herr der Ringe 2	EA	03/03	83%
Der Herr der Ringe 3	EA	12/03	83%
Die Monster AG: Monster ...	THQ	05/03	40%
Disney's Tarzan Freeride	Ubisoft	05/02	73%
Drei Engel für Charlie: Volle ...	Ubisoft	09/03	39%
Enter the Matrix	Atari	06/03	75%
FireBlade	Konami	03/03	72%
Freedom Fighters	EA	11/03	86%
Gauntlet: Dark Legacy	Konami	11/02	61%
Gotcha Force	Capcom	03/04	60%
Hunter: The Reckoning	Avalon	07/03	70%
Ikaruga	Atari	05/03	86%
James Bond 007: Alles ...	EA	03/04	85%
Mario Party 4	Nintendo	12/02	74%
Mario Party 5	Nintendo	01/04	75%
Mega Man Network Trans ...	Capcom	08/03	68%
Men in Black 2: Alien ...	Atari	03/03	59%
Metal Arms: Glitch in the ...	Vivendi	12/03	76%
Minority Report	Activision	05/03	54%
Monopoly Party	Atari	02/03	61%
Monster Jam: Maximum ...	Ubisoft	01/03	55%
Mystic Heroes	THQ	12/02	63%
P.N.03	Capcom	09/03	79%
Reign of Fire	Konami	01/03	62%
Robotech Battlecry	TDK	12/02	73%
Smuggler's Run Warzones	Take 2	10/02	82%
Spawn: Armageddon	EA	04/04	67%
Spider-Man: The Movie	Activision	07/02	83%
Star Wars: Bounty Hunter	EA	02/03	84%
Star Wars Rogue Squadron II	EA	05/02	90%
Star Wars Rogue Squadron III	Activision	12/03	91%
Star Wars: The Clone Wars	EA	12/02	79%
Taz Wanted	Atari	10/02	68%
Terminator 3	Atari	11/04	81%
The Hulk	Vivendi	07/03	73%
Top Gun: Combat Zones	Avalon	12/02	76%
True Crime: Streets of L.A.	Activision	12/03	86%
Universal Studios: Theme ...	Kemco	05/02	71%
WWE Crush Hour	THQ	05/03	61%

ACTION-ADVENTURE

Knights of the Temple
Ritterspektakel mit fulminanter Grafik und toller Atmosphäre.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Asterix & Obelix XXL	Atari	09/04	69%
Batman: Dark Tomorrow	Vidis	04/03	69%
Beyond Good & Evil	Ubisoft	04/04	89%
Bionicle: The Game	EA	11/03	68%
Blood Omen 2	Eidos	02/03	85%
Buffy: Chaos Bleeds	Vivendi	11/03	79%
Casper	TDK	12/02	66%
Conan	TDK	06/04	73%
Dragon's Lair 3D: Special ...	THQ	05/04	65%
Eternal Darkness	Nintendo	11/02	90%
Findet Nemo	THQ	12/03	69%
Harry Potter u. d. Gefangene ...	EA	08/04	74%
Harry Potter u .d. Kammer ...	EA	01/03	74%
Harry Potter u. d. Stein ...	EA	02/04	70%
Hitman 2: Silent Assassin	Eidos	08/03	85%
Jimmy Neutron	THQ	04/03	59%
Knights of the Temple	TDK	05/04	85%
Largo Winch	Ubisoft	12/02	69%
Luigi's Mansion	Nintendo	05/02	87%
Metal Gear Solid: The Twin ...	Konami	05/04	90%
Mission: Impossible	Atari	06/04	80%
Pitfall: Die verlorene Expedition	Activision	05/04	82%
Pokémon Channel	Nintendo	05/04	78%
Prince of Persia: The Sands ...	Ubisoft	04/04	91%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubisoft	03/03	89%
Resident Evil	Capcom	09/02	88%
Resident Evil Zero	Capcom	03/03	89%
Rogue Ops	Capcom	03/04	77%
Samurai Jack: The Shadow ...	Atari	09/04	48%
Second Sight	Codemasters	11/04	80%
Scooby-Doo! Nacht der ...	THQ	12/02	65%
Sphinx und die verfluchte ...	THQ	03/04	86%
Spider-Man 2	Activision	09/04	85%
SpongeBob: Battle for ...	THQ	04/04	70%
SpongeBob: Revenge of ...	THQ	04/03	69%
Spyro: Enter the Dragonfly	Vivendi	12/02	68%
Starfox Adventures	Nintendo	12/02	91%
Super Mario Sunshine	Nintendo	10/02	91%
Superman: Shadow of ...	Atari	05/03	45%
Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami	05/04	58%
The Scorpion King	Vivendi	01/03	53%
Tom Clancy's Splinter Cell	Ubisoft	06/03	90%
Tom Clancy's Splinter Cell 2	Ubisoft	09/04	90%
Wario World	Nintendo	07/03	87%
Worms 3D	Atari	11/03	78%
X-Men 2: Wolverine's ...	Activision	06/03	67%
Zelda: The Wind Waker	Nintendo	05/03	95%

AMERICAN SPORTS



Madden NFL 2005
Die ultimative Football-Referenz für alle American-Sports-Fans.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Disney Sports Basketball	Konami	07/03	55%
Madden NFL 2003	EA	12/02	88%
Madden NFL 2004	EA	10/03	90%
Madden NFL 2005	EA	11/04	91%
NBA Courtside 2002	Nintendo	06/02	82%
NBA Live 2003	EA	02/03	83%
NBA Live 2004	EA	12/03	84%
NBA Street Vol. 2	EA	07/03	82%
NBA 2K3	Atari	04/03	85%
NFL 2K3	Atari	04/03	89%
NFL Street	EA	02/04	79%
NHL 2003	EA	12/02	85%
NHL 2004	EA	11/03	86%
NHL 2005	EA	11/04	88%
NHL 2K3	Atari	05/03	86%
NHL Hitz 2002	Konami	05/02	81%
NHL Hitz 2003	Konami	12/02	82%

BEAT 'EM UP

DefJam Fight for NY
Geniales, brutales Beat 'em Up mit grandiosem Story-Modus.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Batman: Rise of Sin Tzu	Ubisoft	02/04	63%
Bloody Roar: Primal Fury	Activision	05/02	82%
Capcom vs. SNK 2 EO	EA	09/02	64%
Def Jam Fight for NY	Electronic Arts	12/04	87%
Dragon Ball Z: Budokai	Atari	11/03	70%
Godzilla: Destroy all ...	Atari	12/02	71%
Mortal Kombat: Deadly ...	Konami	03/03	82%
Soul Calibur II	Nintendo	10/03	90%
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	07/02	85%
UFC Throwdown	Ubisoft	11/02	67%
Viewtiful Joe	Capcom	11/03	90%
X-Men: Next Dimension	Activision	01/03	71%

EGO-SHOOTER

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Der Anschlag	Ubisoft	01/03	47%
Die Hard Vendetta	Vivendi	12/02	86%
James Bond 007: Agent im ...	EA	07/02	83%
James Bond 007: Nightfire	EA	01/03	85%
Judge Dredd: Dredd vs. Death	Vivendi	02/04	57%
Medal of Honor: Frontline	EA	01/03	87%
Medal of Honor: Rising Sun	EA	01/04	79%
Metroid Prime	Nintendo	04/03	94%
Red Faction 2	THQ	07/03	83%
Serious Sam: The Next ...	Take 2	06/04	72%
Star Wars Jedi Knight II ...	Activision	01/03	83%
TimeSplitters 2	Eidos	12/02	88%
Tom Clancy's Rainbow Six 3	Ubisoft	08/04	80%
Turok Evolution	Acclaim	11/02	79%
Tom Clancy's Ghost Recon	Ubisoft	04/03	78%
XIII	Ubisoft	12/03	88%

FUSSBALL

FIFA Football 2005
Nochmals einen Tick besser als der geniale Vorgänger.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Disney Sports Fußball	Konami	02/03	62%
FIFA Fußball WM 2002	EA	05/02	82%
FIFA Football 2003	EA	12/02	83%
FIFA Football 2004	EA	12/03	85%
FIFA Football 2005	EA	12/04	87%
ISS 2	Konami	05/02	72%
ISS 3	Konami	07/03	72%
RedCard	Konami	08/02	69%
Sega Soccer Slam	Atari	11/02	82%
Virtua Striker 3	Sega	08/02	67%

JUMP & RUN

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Billy Hatcher and the ...	Atari	12/03	78%
Carmen Sandiego	Acclaim	06/04	70%
Castleween	Wanadoo	06/03	49%
Crash Bandicoot: Der Zorn ...	Vivendi	10/02	83%
Der Hobbit	Vivendi	01/04	76%
Dr. Muto	Konami	04/03	75%
Donald Duck: Phantomias	Ubisoft	01/03	68%
Donald Duck: Quack Attack	Ubisoft	05/02	70%
Looney Tunes: Back in Action	EA	01/04	70%
Pac-Man World 2	EA	05/03	72%
Scooby-Doo! Fluch der ...	THQ	06/04	67%
Shrek 2	Activision	08/04	80%
Sonic Adventure 2: Battle	Atari	05/02	81%
Sonic Adventure DX	Atari	08/03	59%
Sonic Heroes	Atari	03/04	83%
Sonic Mega Collection	Atari	05/03	83%
Tak und die Macht des Juju	THQ	04/04	83%
Ty the Tasmanian Tiger	EA	01/03	61%
Vexx	Acclaim	04/03	74%
Wallace & Gromit in ...	Acclaim	02/04	72%
Zapper	Atari	04/03	76%

GESCHICKLICHKEIT

Donkey Konga
Lustiges Musikspiel – besonders mit vier Spielern gleichzeitig.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Bomberman Generation	Vivendi	12/02	74%
Disney Party	EA	11/03	53%
Donkey Konga	Nintendo	11/04	89%
Disney's Magical Mirror	Nintendo	10/02	70%
Eggo Mania	Kemco	09/02	80%
Puyo Pop Fever	Atari	04/04	78%
Super Bust-A-Move All Stars	Ubisoft	11/03	76%
Super Monkey Ball	Atari	05/02	81%
Super Monkey Ball 2	Atari	04/03	84%
Tetris Worlds	THQ	11/02	60%
Wario Ware	Nintendo	10/04	70%
Worms Blast	Ubisoft	11/02	64%
Zoo Cube	Acclaim	08/02	66%

TRENDSPORT

Tony Hawk's Underground 2
vertreibt sich selbst vom Thron der Trendsporttitel.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
1080° Avalanche	Nintendo	01/04	78%
Aggressive Inline	Acclaim	09/02	89%
Big Air Freestyle	Atari	11/02	53%
BMX XXX	Acclaim	02/03	69%
Dark Summit	THQ	06/02	83%
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim	05/02	78%
Disney Sports Skateboarding	Konami	04/03	45%
Disney's Extreme Skate...	Activision	10/03	83%
Evolution Skateboarding	Konami	04/03	53%
Evolution Snowboarding	Konami	04/03	62%
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	12/02	78%
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	12/02	75%
SSX 3	EA	01/04	89%
SSX Tricky	EA	08/02	84%
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	05/02	88%
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	01/03	88%
Tony Hawk's Underground	Activision	01/04	90%
Tony Hawk's Underground 2	Activision	12/04	91%
Whirl Tour	Vivendi	03/03	75%

LOW BUDGET

Wer zurzeit ziemlich knapp bei Kasse ist, muss trotzdem nicht leer ausgehen. Folgende Spiele könnt ihr euch nämlich schon für maximal 30 Euro unter den Nagel reißen:

Findet Nemo
schwimmt nun für unter 30 Euro auf eurem GameCube.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Beyond Good & Evil	Ubisoft	04/04	89%
HdR: Die Rückkehr des Königs	EA	12/03	83%
Die Hard Vendetta	Vivendi	12/02	86%
Enter the Matrix	Atari	06/03	75%
FIFA Football 2003	EA	12/02	83%
Findet Nemo	THQ	12/03	69%
Harry Potter: Quidditch WM	EA	01/04	71%
James Bond 007: Nightfire	EA	01/03	85%
Judge Dredd	Vivendi	02/04	57%
Luigi's Mansion	Nintendo	05/02	86%
Mario Party 4	Nintendo	12/02	74%
Medal of Honor: Frontline	EA	01/03	87%
Metroid Prime	Nintendo	04/03	94%
Minority Report	Activision	05/03	54%
Mission: Impossible	Atari	05/03	80%
Mortal Kombat: DA	Konami	03/03	82%
Pikmin	Nintendo	07/02	88%
Pokémon Channel	Nintendo	05/04	78%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubisoft	03/03	89%
Resident Evil Zero	Capcom	03/03	89%
Serious Sam: Next Encounter	Take 2	06/04	72%
Sonic Adventure 2: Battle	Atari	05/02	81%
SpongeBob: Battle for ...	THQ	04/04	70%
Starfox Adventures	Nintendo	12/02	91%
Super Mario Sunshine	Nintendo	10/02	91%
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	07/02	85%
World Racing	TDK	03/04	73%
XGRA	Acclaim	01/04	83%
XIII	Ubisoft	12/03	88%

RENNSPIELE

Mario Kart: Double Dash!!
Nintendos Funracer ist auch auf dem GameCube unschlagbar.

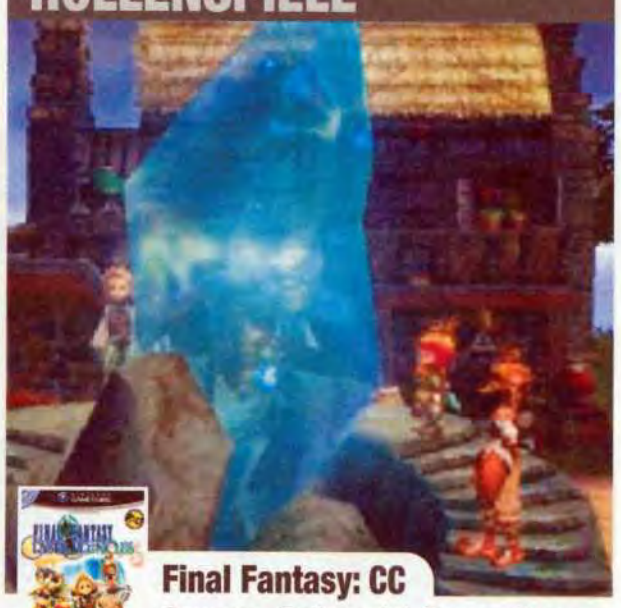
TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
18 Wheeler American Pro ...	Acclaim	06/02	72%
ATV: Quad Power Racing 2	Acclaim	03/03	80%
Big Mutha Truckers	Empire	11/03	79%
Burnout	Acclaim	05/02	85%
Burnout 2	Acclaim	06/03	88%
Cel Damage	EA	05/02	65%
Crash Nitro Kart	Vivendi	01/04	76%
Crazy Taxi	Acclaim	05/02	85%
Dakar 2	Acclaim	04/03	69%
Driven	Ubisoft	05/02	69%
Drome Racers	EA	11/03	77%
Extreme-G 3	Acclaim	05/02	81%
F-Zero GX	Nintendo	12/03	91%
F1 2002	EA	09/02	77%
F1 Career Challenge	EA	08/03	77%
Freakstyle	EA	11/02	85%
Hot Wheels: Velocity X	THQ	01/03	58%
Jeremy McGrath ...	Acclaim	07/02	40%
Mario Kart: Double Dash!!	Nintendo	12/03	89%
Micro Machines Explosion	Atari	03/03	74%
MX Superfly	THQ	11/02	80%
Need for Speed: Hot Pursuit 2	EA	12/02	75%
Need for Speed Underground	EA	12/03	84%
Pro Rally 2002	Ubisoft	11/02	76%
R: Racing	EA	04/04	72%
Rally Championship	Bigben	04/03	67%
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	10/02	82%
Speed Challenge	Ubisoft	11/02	68%
Speed Kings	Acclaim	08/03	76%
Spy Hunter	Konami	08/02	69%
Starsky & Hutch	Empire	11/03	70%
SX Superstar	Acclaim	08/03	61%
The Italian Job	Eidos	02/04	67%
The Simpsons: Hit & Run	Vivendi	12/03	78%
The Simpsons: Road Rage	EA	05/02	70%
V-Rally 3	Atari	07/03	73%
Wave Race: Blue Storm	Nintendo	05/02	87%
World Racing	TDK	03/04	73%
Wreckless	Activision	01/03	76%
XGRA	Acclaim	01/04	83%

WRESTLING

WWE: Day of Reckoning
Erkämpft euch den harten Weg bis an die Spitze der WWE.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Def Jam Vendetta	EA	07/03	80%
Legends of Wrestling	Acclaim	07/02	56%
Legends of Wrestling 2	Acclaim	04/03	70%
WWE: Day of Reckoning	THQ	11/04	86%
WWE Wrestlemania XIII	THQ	11/02	73%
WWE Wrestlemania XIX	THQ	10/03	80%

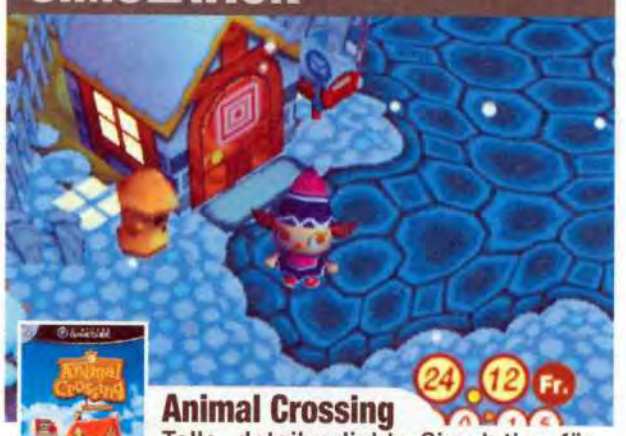
ROLLENSPIELE



Final Fantasy: CC
Squares Rollenspiel-Saga gibt es auch für den GameCube.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Baldur's Gate: Dark Alliance	Vivendi	04/03	84%
Evolution Worlds	Ubisoft	03/03	63%
Final Fantasy: CC	Nintendo	04/04	88%
Gladius	Activision	02/04	83%
Lost Kingdoms	Activision	08/02	83%
Lost Kingdoms 2	Activision	06/03	83%
PSO: Episode I & II	Atari	04/03	82%
Pokémon Colosseum	Nintendo	02/04	90%
Skies of Arcadia Legends	Atari	06/03	88%
Summoner 2	THQ	04/03	83%
X-Men Legends	Activision	12/04	825

SIMULATION



Animal Crossing
Tolle, detailverliebte Simulation für Spieler aller Altersklassen.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Animal Crossing	Nintendo	11/04	89%
Die Sims	EA	05/03	85%
Dis Sims brechen aus	EA	01/04	86%
Harvest Moon	Ubisoft	05/04	78%

SPORT (SONSTIGES)

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Ace Golf	Eidos	12/02	78%
Beach Spikers	Atari	10/02	85%
ESPN Int. Winter Sports	Konami	05/02	74%
Harry Potter: Quidditch WM	EA	01/04	71%
Knockout Kings 2003	EA	02/03	82%
Mario Golf: Toadstool Tour	Nintendo	07/04	81%
Outlaw Golf	TDK	08/03	70%
Pro Tennis WTA Tour	Konami	11/02	55%
Ribbit King	Atari	12/04	64%
Rocky	Rage	12/02	84%
Tiger Woods PGA Tour 2004	EA	11/03	89%
Tiger Woods PGA Tour 2005	EA	11/04	90%

STRATEGIE

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Doshin the Giant	Nintendo	10/02	80%
Goblin Commander	Bigben	05/04	80%
Phantasy Star Online III	Revolution	07/04	86%
Pikmin	Nintendo	07/02	88%
Pikmin 2	Nintendo	11/02	90%

GAME BOY ADVANCE

Die absoluten Top-Titel der einzelnen Genres findet ihr hier:

ACTION
Metroid Zero Mission
Hersteller: Nintendo
Wertung: 90%

ACTION-ADVENTURE
Zelda: A Link to the Past
Hersteller: Nintendo
Wertung: 90%

ADVENTURE
Hamtaro: Ham Ham Heartbreak
Hersteller: Nintendo
Wertung: 83%

BEAT 'EM UP
Super Street Fighter II Turbo
Hersteller: Ubisoft
Wertung: 85%

EGO-SHOOTER
Doom II
Hersteller: Activision
Wertung: 87%

FUSSBALL
FIFA Football 2004
Hersteller: Electronic Arts
Wertung: 84%

GESCHICKLICHKEIT
Pokémon Pinball: R&S
Hersteller: Nintendo
Wertung: 85%

JUMP & RUN
Super Mario World
Hersteller: Nintendo
Wertung: 92%

MUSIC/ENTERTAINMENT
Pocket Music
Hersteller: Ubisoft
Wertung: 70%

RENNSPIEL
Top Gear Rally
Hersteller: Nintendo
Wertung: 90%

ROLLENSPIEL
Golden Sun: Die vergessene Epoche
Hersteller: Nintendo
Wertung: 89%

SIMULATION
Harvest Moon: Friends of Mineral Town
Hersteller: Ubisoft
Wertung: 90%

SPORT (SONSTIGE)
Virtua Tennis
Hersteller: Atari
Wertung: 86%

STRATEGIE
Fire Emblem
Hersteller: Nintendo
Wertung: 91%

TRENDSPORT
Tony Hawk's Underground
Hersteller: Activision
Wertung: 91%

WRESTLING
WWF Road to Wrestlemania
Hersteller: THQ
Wertung: 70%

INFO CENTER

DIE REDAKTION

HANS IPPISCH
33, REDAKTIONSDIREKTOR

Freut sich schon diebisch auf das Erscheinen des Nintendo DS und vergnügt sich bis dahin auf dem GameCube mit *Metroid Prime 2: Echoes*.

FABIAN SLUGA
24, LEITENDER REDAKTEUR

Ist wieder dem Kart-Fieber verfallen und liefert sich in den letzten Tagen mit Sascha einen erbitterten Kampf um die ewige Krone in *Mario Kart* auf dem SNES.

UDO CRNJAK
26, VOLONTÄR

Hat als schnellster Redakteur bei einem Presse-Event einen nagelneuen High-End-PC im *NfSU*-Airbrush-Design gewonnen. Herzlichen Glückwunsch, Udo!

HEINRICH LENHARDT
38, USA-KORRESPONDENT

Hat sich bei Nintendos DS-Presse-Event in Seattle die Daumen am Touchscreen platt gedrückt und kann das Erscheinen des Gerätes gar nicht mehr abwarten.

SASCHA DOWIDAT
28, FREIER MITARBEITER

Spielt auf dem Weg von der Arbeit nach Hause permanent Game Boy und ist so ins Spiel vertieft, dass er dabei ständig seine Haltestelle verpasst.

YVES NAWROTH
19, REDAKTIONSASSISTENT

Spart schon fleißig für eine ganze Woche Trainingslager mit dem Fürther Fußballclub im Süden Spaniens und fiebert schon der Sonne entgegen.

LARS KROMAT
31, LAYOUT

Überlegt angestrengt, ob er sich den Nintendo DS oder den iPod mini zu Weihnachten schenken soll. Ist schon heftig, mit welchen Problemen man sich herumschlagen muss.

FLORIAN HANNICH
20, LAYOUT

Springt und freut sich, hüpft im Kreis und nimmt einen Schluck vom leckeren Elixier. So verschwimmt's im Blick und schwimmt so mit, ganz weit weg von hier.

WOJTEK PRUCHNICKI
23, LAYOUT (AUSZUBILDENDER)

Will diesmal speziell Stefan Schwarz grüßen, der nach vier Jahren Wartezeit endlich sein Medizinstudium in Gießen antreten darf. Viel Erfolg, Junge!

REDAKTIONSVERHÖR

Sascha Dowidat, 28

Dein breites Grinsen ist doch auch nicht unbekannt, oder?
Stimmt, ich war im Frühjahr schon als Praktikant in der N-ZONE-Redaktion und bin nun nach Nürnberg gezogen, um als freier Mitarbeiter für die N-ZONE zu arbeiten.

Und wie verkraftet ein gebürtiger Westfale den kulturellen Schock südlich des Weißwurstäquators?
Das ist nicht leicht. *grinst* Ich habe mir als Erstes ein Lexikon Hochdeutsch – Bayrisch zugelegt, komme mir manchmal aber noch vor wie ein Abiturient auf Schüleraustausch in Frankreich: Parlez vouz Hochdeutsch?!?!

Sascha hat seine Jugend im 3.000-Seelen-Dorf Leeden verbracht (am Rande des Teutoburger Waldes), wo sich Fuchs und Hase gute Nacht sagen. Doch dank seiner Nachbarn infizierte er sich schon im zarten Alter von sechs Jahren mit dem *Pong*-Virus. Jahre später folgte dann ein Game Boy und Sascha äußerte schon damals den Wunsch: „Ich werde Spieletester bei Nintendo." Endlose *Mario Kart*-Sessions auf dem SNES eines Freundes und hitzige Prügelorgien mit *Streetfighter 2* später erinnerte er sich vor drei Jahren an seinen Traum als 13-Jähriger: „Spieletester werden". Nach einigen Praktika sitzt er nun hier und an seinem breiten Grinsen sieht man täglich, wie gut es ihm geht!

■ Spiele mit einer Einzelspieler-Wertung von 85% oder mehr erhalten dieses Hit-Prädikat.

■ Spiele mit einer Multiplayer-Wertung von 85% oder mehr erhalten diesen Multiplayer-Hit.

■ Spiele mit diesem Symbol erhielten von der USK das Prädikat „Keine Jugendfreigabe".

■ Bei einem Test mit diesem Symbol handelt es sich um einen Titel aus Japan oder den USA, der noch nicht in Deutschland erhältlich ist. Ob der Titel in Deutschland erscheinen wird, könnt ihr im jeweiligen Test nachlesen.

■ Aufgepasst! Dieses Symbol zeigt an, dass wir überraschende Storywendungen verraten.

UNSERE EINSCHÄTZUNGEN KURZ ERKLÄRT

SUPER Dieser Hammer wird wahrscheinlich 90% oder mehr absahnen.

SEHR GUT Ein Spiel mit echtem Hitpotenzial, das zwischen 83% und 89% landen wird.

GUT Die Testversion des Spiels wird voraussichtlich zwischen 70% und 82% bekommen.

OK Ein durchschnittlicher Titel, der wahrscheinlich zwischen 50% und 69% abstaubt.

SCHWACH Mehr als 30% bis 49% werden beim Test wohl nicht drin sein.

SCHLECHT Würg! Die Testversion dürfte höchstens 29% ergattern.

INFO CENTER

TESTÜBERSICHT

SPIEL DES MONATS: METROID PRIME 2: ECHOES

Als erstes Spielemagazin bringen wir euch den Test zum Actionkracher *Metroid Prime 2: Echoes*. Auf dem Planeten Aether tobt ein gigantischer Krieg, in den die Heldin Samus eingreift. Atemberaubende Zwischensequenzen, knallharte Actionkost und der Multiplayer-Mode heben *Metroid 2* auf den Ego-Shooter-Thron.

TEST AB SEITE 38

Hersteller: Nintendo
Termin: 26. Nov. **Preis:** Ca. € 60,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
93%	93%	85%	94%

ACTION

ACTION MAN R.A.

In der Rolle von Action Man, bekannt aus dem TV, verteidigt ihr die Welt – mal zu Fuß, mal mit dem Motorrad oder einem Dirtboard. Ein kurzweiliger Genremix aus Jump & Run und verschiedenen Minispielen, der durchaus Spaß macht.

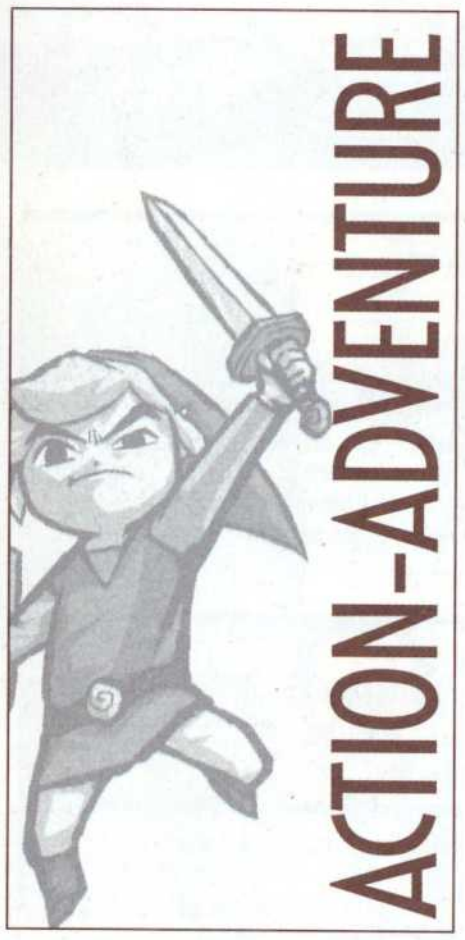
TEST AB SEITE 67

Hersteller: Atari
Termin: Erhältlich **Preis:** € 29,99

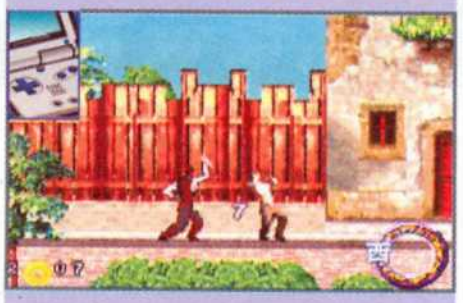
EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
69%	65%	-%	75%

ACTION-ADVENTURE



AROUND T. WORLD ...



in 80 Days. In der Rolle von Jackie Chan als Passepartout kämpft ihr euch einmal um den Erdball. Leider hält der Spielspaß nicht einmal acht Minuten. Eintöniger Sound, durchschnittliche Grafik und wenig spielerische Abwechslung lassen den Titel in der Bedeutungslosigkeit versinken.

Hersteller: Flashpoint
Termin: Erhältlich **Preis:** € 29,99

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
43%	35%	-%	38%

GROSSE HAIE - KLEINE FISCHE

Mit *Große Haie – Kleine Fische* liefert Activision die Filmumsetzung für den GBA. Als kleiner Fisch Oscar seit ihr damit beschäftigt, eure Miete rechtzeitig zu zahlen, oder geht in der Walwaschanlage eurem Job nach. Seitlich scrollende Levels wechseln sich ab mit witzigen Minispielen. Flüssig animierte Charaktere und ein kurzweiliges Gameplay machen den Titel vor allem für junge Kinofans interessant.

Hersteller: Activision
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 45,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
71%	68%	–%	70%

GROSSE HAIE - ...

Jeder, der Nemo schon längst gefunden hat, kann mit Activisions neuer Filmadaption eine Menge Spaß haben. Die Grafik ist überdurchschnittlich, die Steuerung gelungen und Abwechslung bietet der Titel auch genug. Eine der besseren Filmumsetzungen.

Hersteller: Activision
Termin: 15. Oktober **Preis:** Ca. € 60,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
77%	72%	-%	76%

THUNDERBIRDS

Ihr übernehmt das Kommando über Alan, Fermat und Tin Tin, löst kleine Rätsel oder steuert die Thunderbirdsflotte. War die TV-Serie noch Kult, erreicht das Spiel diesen Status nicht. Wenig Abwechslung und geringer Spielumfang drücken mächtig auf den Spielspaß.

Hersteller: Vivendi Universal
Termin: Erhältlich **Preis:** € 35,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
51%	46%	-%	47%

ZELDA – THE MINISH CAP

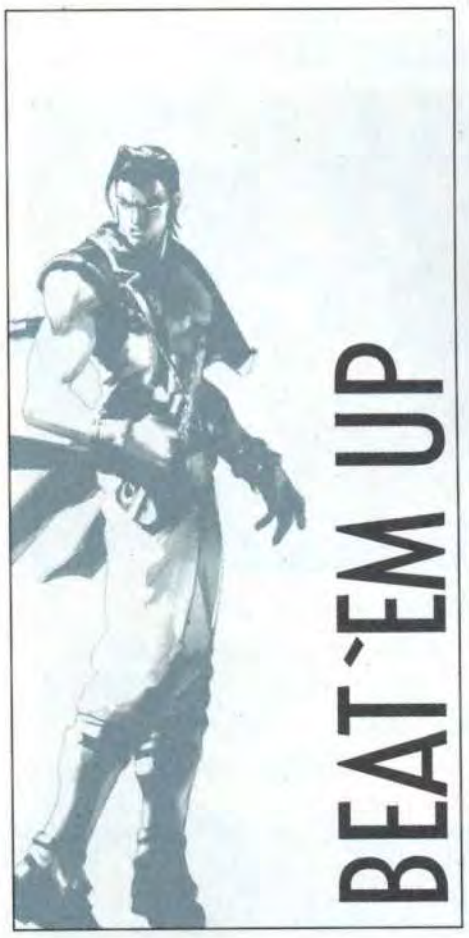
Links Abenteuer waren schon immer eine Klasse für sich. *The Minish Cap* macht da keine Ausnahme. Egal ob fantasievolle Story, liebevolle Details, verwinkelte Dungeons oder perfekte technische Präsentation – Zelda hat es. Dem unwiderstehlichen Charme dieses Spiels wird sich kaum jemand entziehen können. Absoluter Pflichtkauf!

TEST AB SEITE 62

Hersteller: Nintendo
Termin: 12. Nov. **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
92%	90%	–%	93%



DIGIMON RUMBLE ..

Wer von Pokémon die Nase voll hat, darf sich jetzt mit den digitalen Monstern vergnügen. Spielerisch ähnelt der Titel *Super Mario Smash Bros. Melee*. Buntes Beat-'em-Up-Vergnügen mit vielen Digimon und ansprechender Grafik zum Schnäppchenpreis.

Hersteller: Atari
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 30,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
79%	76%	77%	72%

DIE KÜHE SIND LOS

In einer gelungenen Mischung aus Beat 'em Up, Jump & Run und Rennspiel durchforstet ihr als stolzer Hengst Buck über 15 Levels auf der Suche nach den Banditen. Ein abwechslungsreiches Gameplay und die knuddeligen Charaktere sorgen für jede Menge Spaß.

Hersteller: Ubi Soft
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
74%	72%	–%	75%

MARIO VS. DONKEY...

20 Jahre dauert die Fehde zwischen Mario und seinem Erzfeind nun schon. Auch im neuesten GBA-Abenteuer ist ein Ende nicht in Sicht und das ist gut so, beschert uns Nintendo doch einen der besten Jump&Run-Titel der letzten Jahre.

TEST AB SEITE 64

Hersteller: Nintendo
Termin: 19. Nov. **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
84%	79%	–%	88%

SPYRO A HERO´S ...

Spyro erlebt sein neuestes Abenteuer. Diesmal bekommt er es mit dem gefallenen Drachen ROT zu tun und muss das Land von schwarzen Edelsteinen säubern. Ist *A Hero's Tail* wirklich besser als der unterhaltsame Vorgänger?

TEST AUF SEITE 58

Hersteller: Vivendi Universal
Termin: 26. Nov. **Preis:** Ca. € 55,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
78%	79%	–%	80%

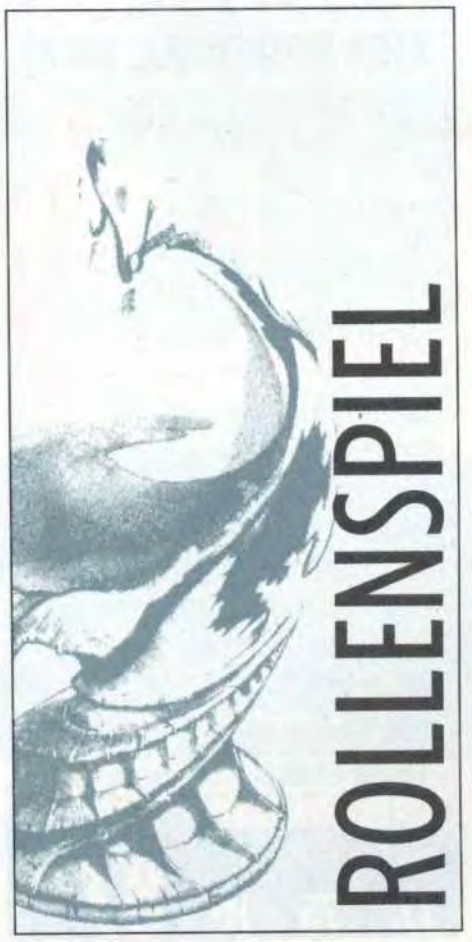
TY THE TASMANIAN TIGER 2

Electronic Arts schickt den tasmanischen Tiger erneut in dem Kampf gegen Gangster Cass. Euch erwartet ein bunter Genremix aus Jump&Run-Elementen, Shooter-Missionen oder Wettrennen, die ihr erfolgreich bestehen müsst. Technisch eher mäßig, macht Ty dank spielerischer Abwechslung viel Spaß. Aufgrund des günstigen Preises solltet ihr euch den Titel durchaus einmal ansehen.

Hersteller: Electronic Arts
Termin: 4. Nov. **Preis:** Ca. € 30,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
62%	77%	73%	74%



DHDR: DAS DRITTE...

Im Unterschied zu den ersten beiden Teilen ist der dritte Teil der *Herr der Ringe*-Saga ein reinrassiges Rollenspiel. Die tolle Atmosphäre, originale Schauplätze und ein ansprechendes Kampfsystem machen den Besuch in Mittelerde zu einem Genuss.

TEST AB SEITE 56

Hersteller: Electronic Arts
Termin: 4. Nov. **Preis:** Ca. € 60,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
79%	87%	81%	83%

MEGA MAN X: COMMAND MISSION

Mega Man ist zurück, diesmal aber nicht als Held eines schweren Action-Jump&Runs, sondern als Protagonist eines Rollenspiels. Zusammen mit alten Bekannten aus den anderen *Mega Man*-Teilen müsst ihr Giga-City von Rebellen befreien. Rundenbasierte Kämpfe, coole Charaktere und ein interessantes Kampfsystem machen das Spiel nicht nur für Mega Man-Fans interessant.

Hersteller: Capcom
Termin: 4. Nov. **Preis:** Ca. € 60,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
79%	72%	–%	80%

PAPER MARIO: DIE LEGENDE VOM ÄONENTOR

Der dickbäuchige Klempner erlebt in seinem neuen Rollenspiel spannende Abenteuer, die vor Humor nur so sprühen. Riesiger Umfang und enorme spielerische Tiefe gepaart mit einer Story, die mit witzigen Intermezzi glänzt, machen den Titel nicht nur für RPG-Fans interessant.

TEST AUF SEITE 58

Hersteller: Capcom
Termin: 12. Nov. **Preis:** Ca. € 60,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
84%	85%	–%	90%

POKÉMON EMERALD

Pokémon-Fans haben lange auf die Special Edition zu *Pokémon Rubin & Saphir* gewartet. Mit Emerald liefert Nintendo ein grandioses Spiel, dass mit seinen neuen Schauplätzen und jeder Menge legendärer Pokémon überzeugen kann.

TEST AB SEITE 70

Hersteller: Nintendo
Termin: 2005 **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
77%	75%	85%	87%

T. OF SYMPHONIA

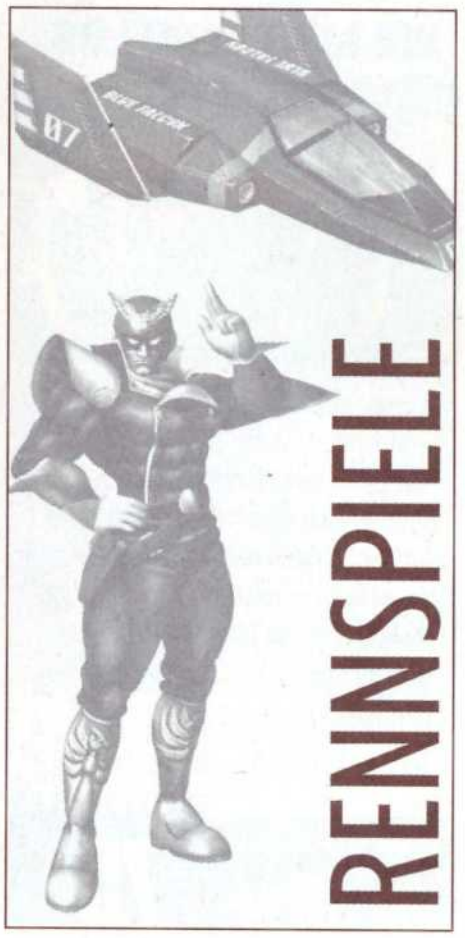
Rollenspielnachschub aus Fernost: Mit *Tales of Symphonia* liefert Namco eine echte Rollenspielperle. Über 80 Stunden Spielumfang, bezaubernde Grafiken und ein gelungenes Kamfpsystem verwöhnen nicht nur Rollenspielfans.

TEST AB SEITE 48

Hersteller: Namco
Termin: 19. November **Preis:** Ca. € 60,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
76%	83%	–%	89%



NFS UNDERGROUND 2

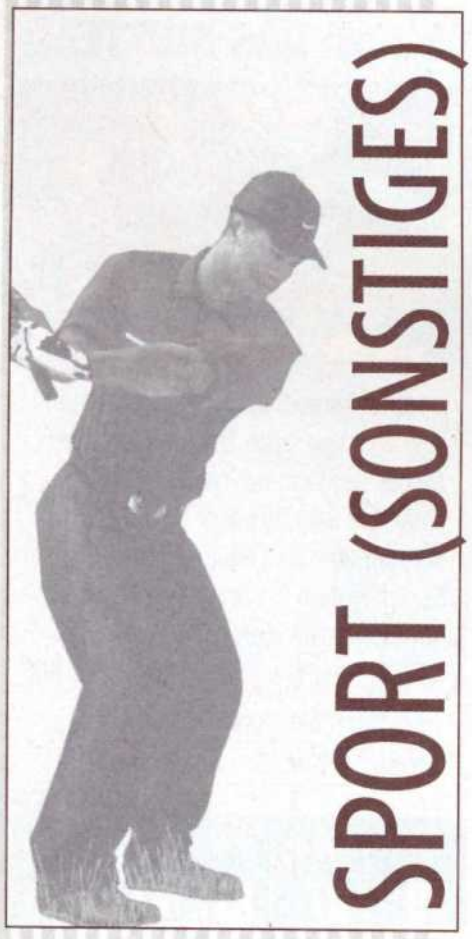
Mehr Autos, mehr Tuning, mehr Bewegungsfreiheit, mehr Underground! Dank umfassender Verbesserungen und noch besserer Grafik schafft es *NfSU 2* spielend leicht, den Vorgänger ordentlich Staub schlucken zu lassen.

TEST AB SEITE 44

Hersteller: Electronic Arts
Termin: 18. November **Preis:** Ca. € 60,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
87%	80%	85%	87%



FIFA FOOTBALL 2005

Mit der aktuellen Ausgabe des besten GBA-Fußballs integrierte EA nicht nur die aktuellen Spieler und Klubs der Bundesliga, auch ein Karriere-Modus wurde eingebaut. Das arcadelastige GBA-*FIFA* wird so noch besser und erhält konsequenterweise einen Hitstempel.

Hersteller: Nintendo
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 45,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
77%	75%	85%	87%

TONY HAWK´S UNDERGROUND 2

Diesmal lädt Tony Hawk zu einer World Destruction Tour rund um den Globus ein. Besucht alle Orte, um Tony Hawk zu zeigen, wer der wahre Meister auf dem Skateboard ist. Dank des tollen Story-Modes, noch mehr Tricks und der Möglichkeit, seine eigenen Tags an die Häuserwände zu sprühen, noch einen Tick besser als der grandiose Vorgänger.

Hersteller: Nintendo
Termin: 12. November **Preis:** Ca. € 45,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
89%	79%	–%	92%

POWER-BEAM Eure Standardwaffe richtet nur aufgeladen viel Schaden an.

N-ZONE HIT

N-ZONE HIT MULTIPLAYER

Metroid Prime 2 Echoes

Endlich: Samus Aran startet ab **26. November** in ein neues glorreiches Abenteuer.

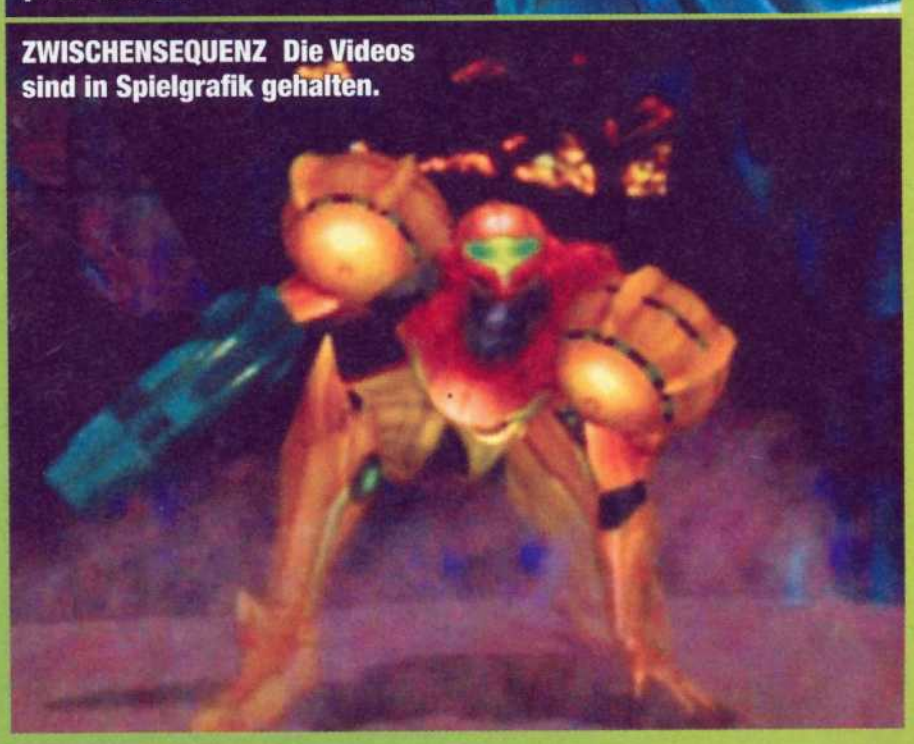
Ein lautes Piepen reißt Samus aus dem Schlaf und signalisiert das Ankommen einer dringenden Nachricht. Noch in Gedanken an den letzten Traum öffnet Samus langsam die Augen und tastet nach dem Knopf, um das nervtötende Geräusch abzuschalten und die Nachricht auf dem Monitor in ihrer Kabine anzuschauen. Als sie die Bedeutung des Textes wahrnimmt, ist sie schlagartig hellwach: „Kontakt mit Bravo-Truppe auf dem Planeten Aether vor 30 Tagen aus unbekanntem Grund abgerissen. Bitte sofort Untersuchung einleiten und wenn nötig Rettungsmaßnahmen ergreifen. Weitere Informationen entnehmen Sie den angehängten Files." Samus ist über die Nachricht aus dem Hauptquartier besorgt. Immer wenn es Probleme gab, hatten die Weltraumpiraten ihre Hände im Spiel. Aether ist ein Planet, der weitgehend unerforscht ist und bislang außerhalb der Reichweite der Weltraumpiraten lag. Sollten die Piraten es tatsächlich bis nach Aether geschafft haben? Dies würde nichts Gutes für den Frieden in diesem Quadranten bedeuten! Samus aktiviert den Antrieb ihres Raumschiffs und rast sofort Richtung Aether. Wenige Stunden später setzt sie zur Landung auf dem Planeten an. Doch statt sanft auf der Oberfläche aufzusetzen, gerät Samus in einen plötzlich auftauchenden Sturm, der ihr Raumschiff stark beschädigt. Kräftig durchgeschüttelt, kann sie das Raumschiff gerade noch auf dem Planeten notlanden.

DIE GROSSE RETTERIN

So startet *Metroid Prime 2: Echoes*, dessen Geschichte nahtlos an die Geschehnisse von *Metroid Prime* anknüpft. Der Spieler übernimmt im Anschluss an die Landung die Kontrolle über Samus und steuert sie über den Planeten. Schon nach kurzer Zeit trefft ihr auf Dark Samus, welche ein dunkles Abbild von Samus darstellt und ihre Gegenspielerin in der Nebenhandlung ist. Auf Dark Samus werdet ihr im Spielverlauf noch einige Male treffen. Samus folgt ihrem dunklen Abbild neugierig durch ein Dimensionsportal. Welch fataler Fehler! Von dem Dimensionssprung noch ziemlich mitgenommen, wird Samus auf der anderen Seite des Portals sofort von Dutzenden Monstern angegriffen und ihrer Spezialausrüstung wie beispielsweise Bomben, Sprungstiefel oder Enterhaken beraubt. Mit letzter Kraft kann sich Samus durch das Portal zurück in Sicherheit retten. Wie für ein *Metroid*-Spiel üblich, fangt ihr das Abenteuer so ohne jegliche Ausrüstung an und müsst euren Anzug erst nach und nach wieder aufrüsten. Was als Rettungsmission für die Marines beginnt, stellt sich schon nach kurzer Zeit als das Einmischen in einen Krieg heraus. Vor vielen Jahrtausenden stürzte ein mysteriöser Stein auf dem Planeten Aether ab, der den bis dahin idyllischen Planeten radikal verändern sollte. Aether wurde in zwei Welten, die Dark World und die Light World, gespalten und eine neue Rasse, die bösartigen und von Hass und Machtstreben erfüllten Ing, wurde geschaffen. Die eigentlich friedvollen Bewohner des Planeten, die Luminoth, sehen sich plötzlich in einen Krieg versetzt, der das Leben ihres Volkes sowie den Frieden auf dem gesamten Planeten Aether bedroht. Mittlerweile stehen die Luminoth am Rand der Niederlage und Aether droht auf ewig von der Dark World eingenommen zu werden. Die Luminoth bitten Samus um Hilfe. Natürlich sind die Erzrivalen von Samus, die Weltraumpiraten samt den gefährlichen Metroid-Lebewesen, nicht weit; sie spielen in *Metroid Prime 2: Echoes* aber eher eine untergeordnete Rolle. Samus muss ständig zwischen Light und Dark World mittels der Portale hin- und herspring-

KREISELATTACKE Dieses bekannte Extra aus Super-Metroid findet ihr im Spielverlauf.

DETAILVERLIEBT Die Weitsicht ist phänomenal.



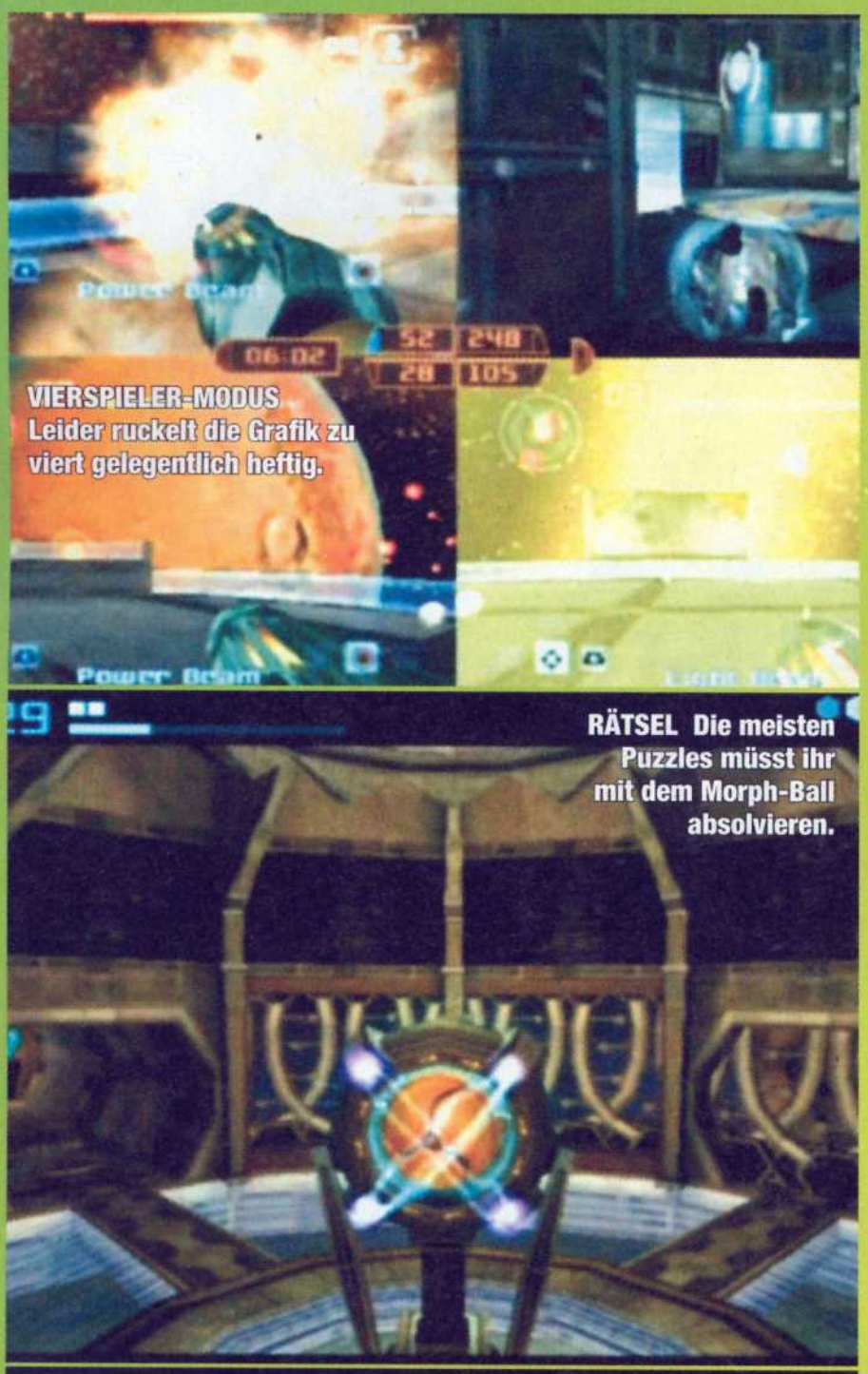
ZWISCHENSEQUENZ Die Videos sind in Spielgrafik gehalten.

INFO PAL-ANPASSUNG

Info zur PAL-Version

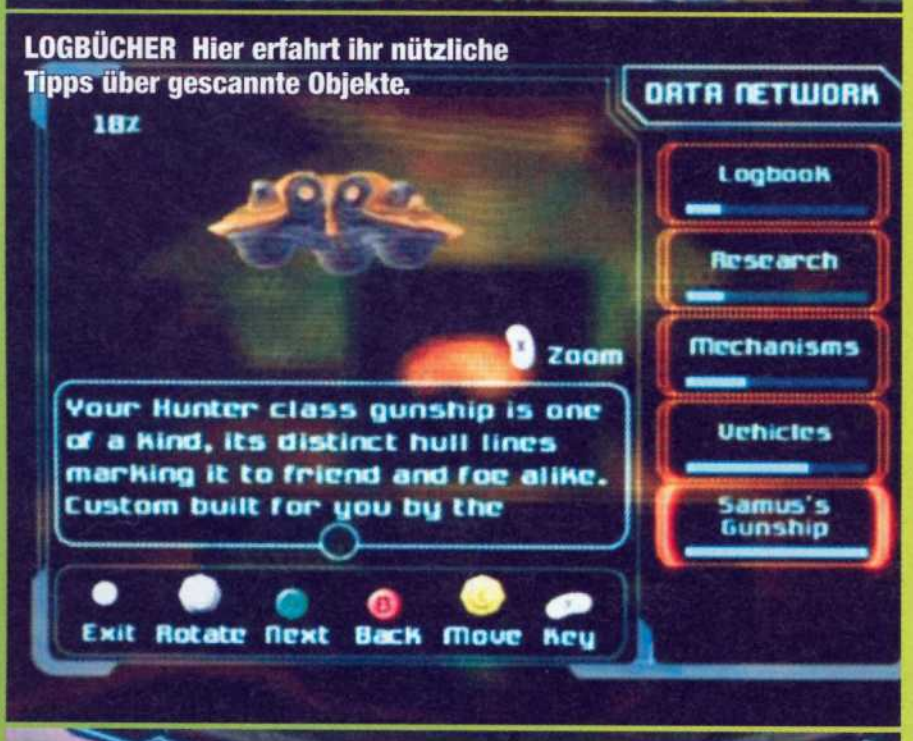
Achtung! Die PAL-Version läuft nur in 60 Hertz!

Leider konnten wir bis zum Redaktionsschluss nur einen Blick auf die zur PAL-Fassung inhaltsgleiche NTSC-Fassung werfen. Die PAL-Version von *Metroid Prime 2* wird über deutsche Texte verfügen, hat aber auch einen überraschenden Schwachpunkt: Die PAL-Version wird nur auf 60-Hertz-Fernsehern laufen! Wer sich nicht sicher ist, ob sein Fernseher 60 Hertz unterstützt, sollte in die Bedienungsanleitung seines TV-Gerätes schauen oder auf die Rückseite des Fernsehers. Spielt ihr *Metroid Prime 2* auf 50-Hertz-Geräten, wird das Bild schwarz-weiß oder bleibt ganz schwarz. Ein kurzes Update der PAL-Fassung folgt in der nächsten Ausgabe.



VIERSPIELER-MODUS Leider ruckelt die Grafik zu viert gelegentlich heftig.

RÄTSEL Die meisten Puzzles müsst ihr mit dem Morph-Ball absolvieren.



LOGBÜCHER Hier erfahrt ihr nützliche Tipps über gescannte Objekte.

GIGANTISCH Die Bosskämpfe sind spektakulär in Szene gesetzt.

FANTASTISCH Die Lichteffekte sind hervorragend.

gen. Die Dark World ist ein Abbild der Light World, aber wesentlich düsterer und gefährlicher, da die Ing hier zu Hause sind. Aufgrund einiger kleiner Veränderungen in den Räumen sowie der komplett unterschiedlichen Lichtverhältnisse sieht die Dark World allerdings total anders als die Light World aus. Die Entwickler legten großen Wert auf die Unterschiede dieser verschiedenen Welten im Hinblick auf das Gameplay. So erhaltet ihr schon früh im Spiel den Dark- und den Light-Beam. Der Dark-Beam richtet starken Schaden in der Light World an, während der Light-Beam Gegnern in der Dark World schwer zusetzt. Zudem könnt ihr nur mit diesen beiden Waffen bestimmte Türen oder Portale öffnen. Im Spielverlauf trefft ihr ferner immer wieder auf einen Luminoth, der euch hilft. Er weiht euch in weitere Details der Geschichte ein und bringt euer Übersetzungsmodul auf den neuesten Stand. Dies ist sehr wichtig, damit ihr die auf dem Planeten verteilten Texttafeln der Luminoth versteht. Nur wenn ihr die richtigen Übersetzungsmodule besitzt, könnt ihr nämlich bestimmte Türen öffnen. Das grundlegende Gameplay ist mit *Metroid Prime* identisch und beinhaltet all die Komponenten, welche die *Metroid*-Serie schon immer ausgemacht haben. Ihr lauft über einen Planeten, erkundet neue Räume und Höhlen, kämpft gegen Feinde, sammelt Gegenstände ein und erlebt einige der atemberaubendsten Boss-Kämpfe, welche es in der Videospielgeschichte gibt. Die Atmosphäre von *Metroid Prime 2: Echoes* ist deutlich intensiver als bei *Metroid Prime*. Dies geschieht vor allem durch den wesentlich häufigeren Einsatz der Zwischensequenzen, durch die ihr viel von der Story erfahrt. Wollt ihr allerdings sämtliche Details der Geschichte mitbekommen, müsst ihr, wie schon in *Metroid Prime*, die auf dem Planeten verteilten Logbücher studieren. So erfahrt ihr, was den Marines passiert ist, was die Piraten auf Aether treiben, welche Rolle die Metroiden spielen und wie die Luminoth den Kampf gegen die Ing erleben.

ANSICHTSSACHE

Ein wesentliches Gameplay-Element von *Metroid Prime 2: Echoes* stellen die Visoren dar, welche bereits mit dem Vorgänger eingeführt wurden. So betrachtet ihr das Geschehen immer mit den Augen von Samus Aran und blickt durch ihr Helmvisier. Diverse Head-up-Displays informieren euch stets über eure derzeitige Lebensenergie, wie viele Raketen ihr noch besitzt und über wie viel Dark- und Light-Beam-Munition ihr noch verfügt. Es gibt in *Metroid Prime 2: Echoes* vier Visoren: den Combat-Visor, den Scan-Visor, den Dark-Visor und den Echoes-Visor. Der Combat-Visor ist euer Standard-Visor. Mit dem Scan-Visor scannt ihr eure Umgebung und erfahrt

nützliche Informationen über die Pflanzenwelt und die Gegner. Wie schon im Vorgänger werden alle Informationen aufgezeichnet – habt ihr ein gewisses Maß eurer Umgebung gescannt, könnt ihr zudem ein paar Goodies wie Bildergalerien freispielen. Der Dark-Visor funktioniert ähnlich wie der Thermal-Visor im Vorgänger. Er ermöglicht es euch, teilweise unsichtbare Gegner zu erkennen und mehrere Gegner gleichzeitig anzuvisieren. Mit dem Echoes-Visor nehmt ihr Schallbewegungen wahr – nur so könnt ihr bestimmte Feinde sehen. Die Visoren werden für zahlreiche kleinere Rätsel-Einlagen benötigt, in denen es darauf ankommt, bestimmte Gegenstände zu sehen und Schalter zu aktivieren. Zum ersten Mal in einem *Metroid*-Spiel haben die Entwickler zudem einen Mehrspieler-Modus für bis zu vier Spieler eingebaut. Auf verschiedenen Karten dürft ihr euch im Death-Match und im Bounty-Mode bekriegen. Im Death-Match geht es ganz klassisch darum, so viele Gegner wie möglich zu eliminieren. Unerfahrene Spieler haben hier kaum eine Chance gegen *Metroid*-Profis. Der Bounty-Mode dagegen ist auch für weniger geübte Zocker geeignet. Hier verlieren die Spieler bei jedem Treffer Münzen, welche die anderen Spieler aufsammeln können. Stirbt man, verliert man alle Münzen. Derjenige, der am Ende die meisten Münzen hat, gewinnt. Hier kann

„Alles ist neu!"

Wir hatten die Gelegenheit, mit den Retro Studios **ein Interview** zu führen.

N-ZONE ***Ist Metroid Prime 2 vielleicht zu konservativ?***

Bryan Walker: Natürlich ist *Metroid Prime 2: Echoes* ein Sequel zu *Metroid Prime*. Nichtsdestotrotz haben wir an der Grafik-Engine so ziemlich alles verbessert, was es zu verbessern gab. Wir wollten nicht nur eine Mission-Disk machen. Es gibt neue Charaktermodelle, neue Waffenmodelle, neue Partikel-Effekte – alles wurde verbessert. Die Grafik-Engine ist etwa 25 bis 30 Prozent leistungsfähiger als im Vorgänger. Die Grafik-Engine von *Metroid Prime* könnte nicht die Umgebung und die Effekte von *Metroid Prime 2: Echoes* darstellen.

N-ZONE ***Sie verwenden in Metroid Prime 2: Echoes immer noch die gleiche Steuerung wie im Vorgänger. Haben Sie jemals eine klassische Dual-Analog-Steuerung in Betracht gezogen?***

Marc Pancini: Wir wissen, dass es viele Fans gibt, die *Metroid Prime 2* gerne mit einer klassischen Steuerung spielen würden. Allerdings haben wir mit unserem Kontrollschema eine echt gute Steuerung an der Hand, welche perfekt zu unserem Spiel passt. Wir haben jedoch darüber nachgedacht, eine Dual-Analog-Steuerung in *Metroid Prime 2: Echoes* als Alternative anzubieten, allerdings ist unser gesamtes Gameplay auf unser Kontrollschema ausgelegt. Zudem hätte es uns wesentlich mehr Zeit und Aufwand gekostet, das Spiel an eine Dual-Analog-Steuerung anzupassen.

N-ZONE ***Nach Metroid Prime 2 werden Sie ein weiteres Metroid-Spiel für den Game-Cube entwickeln oder arbeiten Sie bereits an Spielen für die nächste Nintendo-Plattform?***

Michael Kelbaugh: Bis Ende des Jahres sind wir noch mit den Anpassungen von *Metroid Prime 2: Echoes* an die verschiedenen Märkte beschäftigt. Anfang 2005 werden wir uns dann mit Nintendo zusammensetzen und über die nächsten Projekte reden.

„Wir kratzen zurzeit nur an der Oberfläche des Franchises!"

N-ZONE ***Könnten Sie sich mit dem Gedanken anfreunden, das Entwicklungsstudio schlechthin für die Metroid-Serie zu werden oder kommt irgendwann doch eine Art Burnout-Syndrom?***

Michael Kelbaugh: (lachend) Wenn wir in 20 Jahren immer noch *Metroid*-Spiele entwickeln würden, dann ja. Momentan sind allerdings alle Mitarbeiter extrem motiviert, weiter an der Serie zu arbeiten, und bringen sehr viel Leidenschaft mit. Wenn uns die Zukunft mehr *Metroid*-Spiele ermöglicht, dann freuen wir uns darauf, das Franchise fortzuführen.

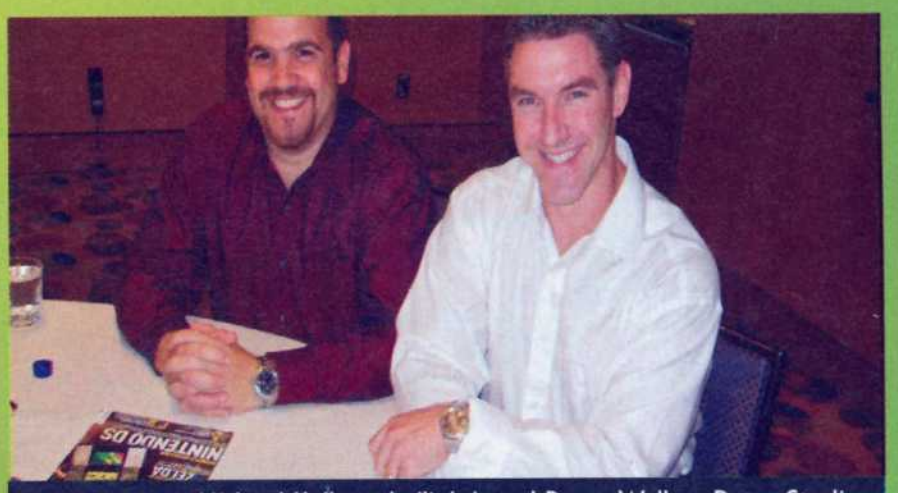
Bryan Walker: Momentan kratzen wir im Prinzip nur an der Oberfläche, was man aus dem *Metroid*-Franchise herausholen kann.

N-ZONE ***Ist es heute noch zeitgemäß, dass man bereits absolvierte Levelabschnitte wieder besuchen muss?***

Bryan Walker: Wenn man es spannend gestaltet, dann ist das kein Problem. Es gibt einige Spiele, in denen die Designer immer wieder auf dieselben Karten gesetzt haben – das ist schwaches Game-Design. Mark und seine Designer haben in dieser Hinsicht aber einen exzellenten Job gemacht. Der Spieler denkt: „Eigentlich war ich hier schon, aber da ist ja noch diese Tür, welche ich vorher nicht öffnen konnte. Oder: Da war doch noch dieser Feind, den ich vorher nicht besiegen konnte."

Marc: Sobald ein Spiel in Arbeit ausartet, macht es keinen Spaß mehr. Solange die Spieler aber zurück durch die Levels gehen, um noch ein Item zu bekommen oder etwas zu erforschen, dann macht es Spaß. Würden wir dieses Zurückgehen in den Levels ändern, wäre es kein *Metroid*-Spiel mehr.

N-ZONE ***Vielen Dank!***



Michael Kelbaugh (links) und Bryan Walker, Retro Studios

DEIN FEIND, DER ALIEN Dieser Ing heizt Samus mit einem mächtigen Laser ein.

SCHLÜSSELMEISTER Hier müsst ihr drei Schlüssel finden, um weiterzukommen.

sich das Blatt auch kurz vor Schluss noch wenden, was die Spannung zusätzlich erhöht. Standardmäßig verfügen alle Spieler im Mehrspieler-Modus über den Morph-Ball, Bomben, Raketen und den Enterhaken. In Kisten kann der Spieler weiterhin Waffen wie den Dark- oder den Light-Beam erhalten. Auf Fragezeichenfeldern gibt es unter anderem den Death-Ball (ist bei Berührung tödlich), Unverwundbarkeit, Unsichtbarkeit oder den Hacker-Visor, mit dem man einen Virus in das gegnerische System einspeisen kann. Der Mehrspieler-Modus ist sehr gut, gerät bei vier Spielern aber gelegentlich heftig ins Ruckeln. Zudem sind sechs Karten etwas arg wenig, so gut sie auch designt sein mögen. Ein kooperativer Mehrspieler-Modus oder ein Netzwerkmodus à la *Mario Kart: Double Dash!!* wären zudem nett gewesen.

Abgesehen von den Ruckeleinlagen im Vierspieler-Modus ist *Metroid Prime 2: Echoes* technisch ein Meisterwerk. Die Weitsicht ist fantastisch und die Umgebungsgrafik aufwendig dargestellt. Die Lichteffekte sind exzellent und gehören zum Besten, was der GameCube zu bieten hat.

GENIALE ATMOSPHÄRE

Noch viel wichtiger als der technische Hintergrund ist aber vor allem die künstlerische Seite der Grafik. Die Entwickler haben es geschafft, ein absolut glaubwürdiges Science-Fiction-Szenario abzuliefern. Die Charaktere, die Lebewesen auf dem Planeten, die Pflanzen, die Feinde, die aufwendige Level-Architektur sowie die cool gestylten Computer-Räume und Portale – alles wirkt sehr glaubwürdig. Hier standen wohl berühmte Sciene-Fiction-Filme wie *Alien*, *Starship Troopers* oder auch *Star Trek* Pate. Soundtechnisch ist *Metroid Prime 2* auf demselben hohen Niveau wie der Vorgänger. Der Soundtrack ist komplett interaktiv und passt sich dem jeweiligen Bildschirmgeschehen an. Die Melodien ähneln thematisch dem Vorgängertitel und bieten stimmungsvollen Ambient-Sound. Die Soundeffekte wurden, wie schon bei *Metroid Prime*, in perfektem Dolby Surround Pro Logic II abgemischt. Einziger Wermutstropfen: *Metroid Prime 2: Echoes* bietet auch in den Zwischensequenzen nahezu keine Sprachausgabe. Möchte man ansonsten etwas an diesem fantastischen Spiel kritisieren, muss man schon mit der Lupe danach suchen. So ist die nach einer gewissen Einspielzeit hervorragende Steuerung für unerfahrene Spieler nach wie vor nicht leicht zugänglich – was sich insbesondere im Mehrspieler-Modus bemerkbar macht. Im Einzelspieler-Modus fällt die erhöhte Komplexität im Vergleich zum Vorgänger etwas störend auf. Es gibt mehr verschiedenfarbige Türen, die man erst mit dem entsprechenden Extra aufbekommt. Dadurch leidet die Übersichtlichkeit und das Arbeiten mit der Karte wird zur Pflicht. In Kombination mit der Tatsache, dass *Metroid Prime 2: Echoes* nicht so einen großen Innovationssprung wie *Metroid Prime* darstellt, haben wir uns dazu entschieden, *Metroid Prime 2: Echoes* die gleiche Wertung wie dem Vorgänger zu geben. Lasst euch davon aber nicht täuschen: *Metroid Prime 2: Echoes* wurde ansonsten in allen Punkten gegenüber dem genialen GameCube-Erstling verbessert und ist ein absoluter Pflichttitel für jeden GameCube-Besitzer.

FABIAN SLUGA

DETAIL-CHECK METRO

Ein Hit?

METROID PRIME 2: ECHOES

GAMEPLAY ★★★★★

Umfang: Der Einzelspieler-Modus ist von der Größe vergleichbar mit *Metroid Prime*. Zudem erwarten euch wieder viele gut versteckte Extras.

Wiederspielwert: Mittel! Die Motivation lässt nach dem Durchspielen nach, dank der Zwischensequenzen und Geheimnisse legt man den Titel aber immer mal wieder ein.

Anzüge: Varia Suit, Dark Suit, Light Suit

Waffen: Power-Beam, Dark-Beam, Light-Beam, Grapple-Beam, Annihilator plus weitere Extras

Visoren: Combat-Visor, Scan-Visor, Dark-Visor, Echoes-Visor

Leveldesign: Dank Dark- und Light-World anders als bei *Metroid Prime*, aber genauso exzellent.

MEHRSPIELER-MODUS ★★★★☆

Es gibt 6 Karten und die Spielmodi Deathmatch und Bounty-Hunter, 2 Karten müssen erst freigespielt werden. Gut, aber der Umfang ist zu gering und man hätte mehr daraus machen können. Leider ruckelt die Grafik im Vierspieler-Splitscreen.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Die Grafik-Engine von *Metroid Prime* wurde um 25 bis 30 Prozent verbessert. Insgesamt wirkt die Optik noch etwas besser. Kein 16:9-Modus, läuft nur auf 60-Hertz-Fernsehern.

Sound: Genauso hervorragend wie bei *Metroid Prime*. Unterstützt Dolby Pro Logic II, bietet aber ebenfalls kaum Sprachausgabe. Trotzdem top!

Ladezeiten: So gut wie nicht vorhanden.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

IME 2: ECHOES

Wir vergleichen *Metroid Prime 2: Echoes* mit seinem Vorgänger. Wer rockt mehr?

METROID PRIME

GAMEPLAY ★★★★½

Umfang: Samus' erstes GameCube-Abenteuer ist umfangreich, bietet in etwa 20 Stunden Spielspaß plus viele Geheimnisse.

Wiederspielwert: Mittel! Nach dem eigentlichen Durchspielen lässt die Motivation schon nach, trotzdem gibt es immer noch enorm viel zu entdecken.

Anzüge: Varia Suit, Gravity Suit, Phazon Suit

Waffen: Power-Beam, Wave-Beam, Ice-Beam, Grapple-Beam plus weitere Extras

Visoren: Combat-Visor, Scan-Visor, Thermal-Visor, X-Ray-Visor

Leveldesign: Hervorragend aufeinander abgestimmte Abschnitte, keine unfairen Stellen.

MEHRSPIELER-MODUS ★★★★★

Kein Mehrspieler-Modus vorhanden

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Geniales Design, einzigartige Feinde, enorme Weitsicht, hervorragende Texturen, liebevolle Details wie beschlagene Visiere. Kein 16:9-Modus, läuft auf 50- und 60-Hertz-Fernsehern.

Sound: Exzellent! Atmosphärische Ambient-Melodien, unzählige erstklassige Soundeffekte, Dolby-Pro-Logic-II-Unterstützung, kaum Sprachausgabe.

Ladezeiten: So gut wie nicht vorhanden.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT **SUPER**

Fabian Sluga

steht tierisch auf Samus.

Habe ich nach *Metroid Prime* noch gedacht, dass uns hier ein Titel erwartet, der auf Jahre hinaus einzigartig bleibt, haben mich die Entwickler eines Besseren belehrt. *Metroid Prime 2: Echoes* ist auf demselben hohen Niveau wie der fantastische Vorgänger. Grafik, Sound, Spielbarkeit und Leveldesign sind gigantisch gut und sollten als Lehrmaterial für andere Videospielentwickler dienen. Eines möchte ich aber auch sagen: So gut uns *Metroid Prime 2: Echoes* gefällt, wer den Vorgänger schon nicht mochte, sollte auch seine Finger von Samus' neuem Abenteuer lassen. Das eigentliche Gameplay ist nämlich nahezu identisch. Einen dicken Lapsus leistete sich Nintendo jedoch mit der PAL-Anpassung. *Metroid Prime 2: Echoes* läuft nur auf 60-Hertz-Fernsehern.

TEST

METROID PRIME 2

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Retro Studios
Speichern:	3 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.nintendo.de**

Spieler	USK-Freigabe
1-4	Ab 12 Jahren
Termin	**Preis**
26. November	Ca. € 60,-

- ⊕ Geniale Grafik
- ⊕ Toller Sound
- ⊕ Fantastische Spielbarkeit
- ⊕ Großer Umfang

CONTROLLER-CHECK **STANDARD**

„Anfangs gewöhnungsbedürftig, geht später aber in Fleisch und Blut über."

STEUERUNG 90%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
93%	93%	86%	**94%**

„Atemberaubendes Sequel mit toller Atmosphäre. **Sollte in keiner Sammlung fehlen."**

SEIT ÜBER 11 JAHREN - VERSAND UND LADEN

GAME:STORE

FRESH DYNAMITE DELIVERY

LADEN HELMUT-KÄUTNER-STR. 13
45127 ESSEN nähe BURGER KING and der B 224
TEL.0201-777225 Ladenpreise können abweichen

MEHR T.N.T.: WWW.GAMESTOREWORLD.DE

CALL of DUTY Finest Hour
uncut - nur 57,95
ab 18 JAHRE !!!

METROID PRIME 2 dt.
deutsch 57,95
ab 22.NOVEMBER

GOLDEN EYE ROGUE AGENT
uncut nur 57,95
ab 18 JAHRE !!!

NEED SPEED UNDERG.2
deutsch nur 57,95
ab 14.NOVEMBER

PAPER MARIO
inkl. Memo59 deutsch 57,95
ab 8. NOVEMBER

TALES of SYMPHONIA
inkl Memo59 deutsch. 57,95
ab 15.NOVEMBER

DER NOVEMBER WIRD HEISS - DIE KNALLER DES MONATS JETZT VORBESTELLEN

Only Ps2

FIFA Foot.2005
dt. 57,95
FIFA2004 29,95

Herr d. Ringe
Das dritte Zeitalter
deutsch 57,95

GTA SAN ANDREAS
engl uncut(18) 62,95
deutsch.- Cut - 57,95
Lösungsbuch dt. 14,95

PRINCE PERSIA 2
deutsch 57,95

Donkey Konga
Inkl.Drumms
dt. 57,95

NEU: TOP LIEFERSERVICE PER UPS !! SCHNELLER ,BESSER
UNSER TIP: VORKASSE nur 2 EURO VERSANDKOSTEN
WIR LIEFERN AUF WUNSCH AUCH MIT DER POST !!!

GAMECUBE TOPHITS

ANIMAL CROSSING-Memo	54,95
DIGIMON Rumble Arena	29,95
DEF JAM Fight N.Y. (18)	59,95
DIE URBZ SIMS City dt.	57,95
Future Tactics dt.	39,95
F-ZERO dt.	29,95
FIFA 2005 dt.	57,95
MARIO GOLF dt.	54,95
Phantasy Star Online 3 dt.	57,95
PIKMIN 2 dt.	54,95
SECOND SIGHT dt.	57,95
SPYRO A HeroTale dt.	57,95
Splinter Cell Pandora T. dt.	57,95
TONY HAWKS UNDERG.2	57,95
Tiger Woods 2005 dt.	57,95
X-MEN LEGENDS dt.	57,95
YU-GI-OH Königreich dt.	57,95
WWE DAY RECKONING	39,95

ZUBEHÖR

A. REPLAY & 1019 Memo	49,95
FREELOADER	19,95
MEMORY 251 org.	29,95
MEMORY 1019	24,95

TIPS DES MONATS

WWE DAY RECKONING.	39,95
ZELDA inkl. Lösungsb.	42,95
SoulCalibur2 inkl. Lösung	42,95
R.Evil / RE Zero je	29,95

weiter RE Teile lieferbar !!!

GAMEBOY ADVANCE SP 99,95

ZELDA Minish Cap dt.	39,95
FinalFantasy I+II dt.	39,95
POKEMON Blattgrün	42,95
POKEMON Feuerrot	42,95
SuperMario Ball	39,95
Mario vs DonkeyKong dt.	39,95

XBOX TOPHITS

MORTAL KOMBAT DEC.	57,95
HALO2 dt.	57,95
FABLE dt.	57,95
PSI-OPS uncut	57,95

GC PREISHITS

007 NIGHTFIRE dt.	29,95
Dragon Ball Z Budokai dt.	29,95
FIFA 2004 dt.	29,95
ETERNAL DARKNESS dt.	29,95
SOUL CALIBUR 2	29,95
TRUE CRIME L.A(18)	29,95
HUNTER PALuncut	29,95
Harry Potter Quid. dt.	29,95
Medal o.Honor RISING S.	29,95
MetroidPrime dt.	29,95
NEED SPEED UNDERG.	29,95
NHL 2004 dt.	29,95
PIKMIN dt.	19,95
RED FACTION 2 uncut	29,95
Sonic Mega Collection	29,95
XIII dt.	29,95
ZELDA WINDWAKERS	29,95
TUROK Evol.PALuncut(18)	19,95

BESTELLANAHME: 0201-777235

Versandkosten Nachnahme 4,00 EURO zzgl 2,00EURO NN Gebühr oder per Vorkasse nur 2,00 EURO
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Alle Preise in Euro. Inhaber: Zeglis GbR.Lieferung UPS/POST
JETZT MIT ALTERSNACHWEIS REGISTRIEREN UND 18er SPIELE BESTELLEN !!!
WIR HABEN AUCH DIE ENGLISCHEN UNCUT VERSIONEN FÜR ALLE SYSTEME
BANKVERBINDUNG: SPARKASSE HILDEN-R.-V. BLZ 33450000 KTO 42317701
WARENZEICHEN DRITTER WERDEN ANERKANNT

Need for Speed Underground 2

N-ZONE HIT

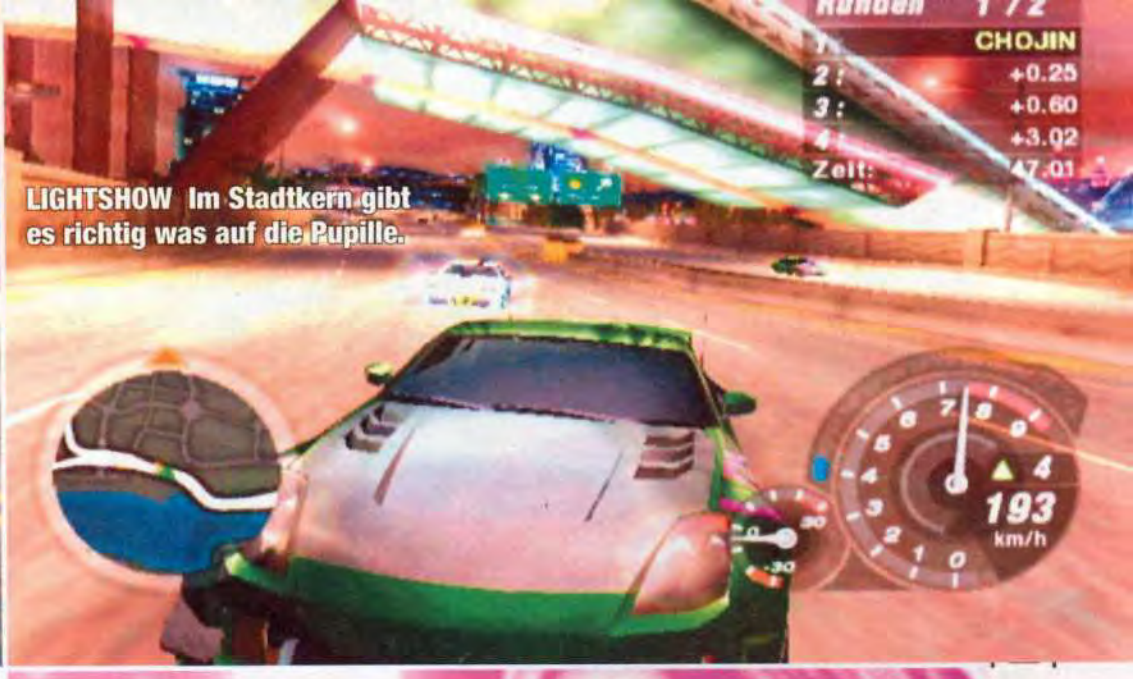
N-ZONE HIT MULTIPLAYER

Fortsetzungs-Tuning satt. EA entfesselt im Nachfolger **deutlich mehr Spielspaß-Pferdestärken.**

URL-RENNEN Auf richtigen Rennstrecken geht es auch nicht gerade zimperlich zu.

WAGHALSIG Diese Abkürzung ist nicht nur eng, sondern auch richtig abgefahren.

SHOWDOWN Vor jedem Rennen wird geprahlt, bis der Auspuff glüht.



LIGHTSHOW Im Stadtkern gibt es richtig was auf die Pupille.

HOT CHICK Dieser heiße Hase hat in Bayview einiges zu melden und versorgt euch mit Tipps.

SPIELEREI Die Nitroentlüftung ist nicht unbedingt nützlich, gehört aber in jeden Prolo-Schlitten.

Der neueste Sprössling der *Need for Speed*-Familie bleibt dem Untergrund treu und ist außerdem zu einem stark verbesserten Tuning-Epos herangereift. Vorbei sind die Zeiten, in denen alle Events wie am Fließband schön brav der Reihe nach in Angriff genommen werden. Die Entwickler überlassen dem Spieler die fiktive Stadt Bayview, die über die gesamte Dauer des *Underground*-Daseins als gigantisches Menü dient und zahlreiche Anlaufstellen bietet, um sich für die kommenden Rennen zu rüsten (siehe Extrakasten). Zu den aus dem Vorgänger bekannten Rennarten (Rundkurs, Sprint, Drift und Drag) gesellen sich drei neue hinzu: Street X, URL und Outrun. Street-X-Rennen finden auf ähnlich kleinen Rundkursen wie die Drift-Events statt, laufen aber weitaus ruppiger ab und sind nur durch rücksichtslose Fahrweise zu gewinnen. Wer eine konstante Überlegenheit beweisen kann, verbessert nachhaltig seinen Ruf in der Underground-Szene. Je größer der Vorsprung zu den Verfolgern ist, desto mehr Ruf-Punkte bekommt ihr am Ende einer Herausforderung. Die auf diese Art erreichte Reputation ist gleichzeitig die Voraussetzung, um an so genannten URL-Rennen (Underground Racing League) teilzunehmen. Diese Events werden an ganz besonderen Orten ausgetragen: beispielsweise auf einer privaten Rennstrecke, die naturgemäß das Spielerauge nicht so mit Lichteffekten bombardiert wie eine Fahrt durch das Stadtzentrum. Oder am Flughafen: Dort sorgen landende oder startende Flugzeuge für beeindruckende Ablenkung, während man mit 270 Sachen über das Rollfeld jagt. Outrun-Rennen schließlich sind spontane Verfolgungsjagden, die sich durch das gesamte Stadtgebiet ziehen können. Trifft man einen anderen Underground-Fahrer, wird er über Funk kurzerhand zu einem Test des fahrerischen Könnens herausgefordert. Es existiert weder Start- noch Ziellinie. Der Führende gibt die Rennstrecke vor und muss versuchen, durch geschickte Fahrweise eine Distanz von 300 Metern zwischen sich und seinem Konkurrenten aufzubauen. Ist das Ziel erreicht und die Wette gewonnen, fährt man mit aufgestocktem Kon-

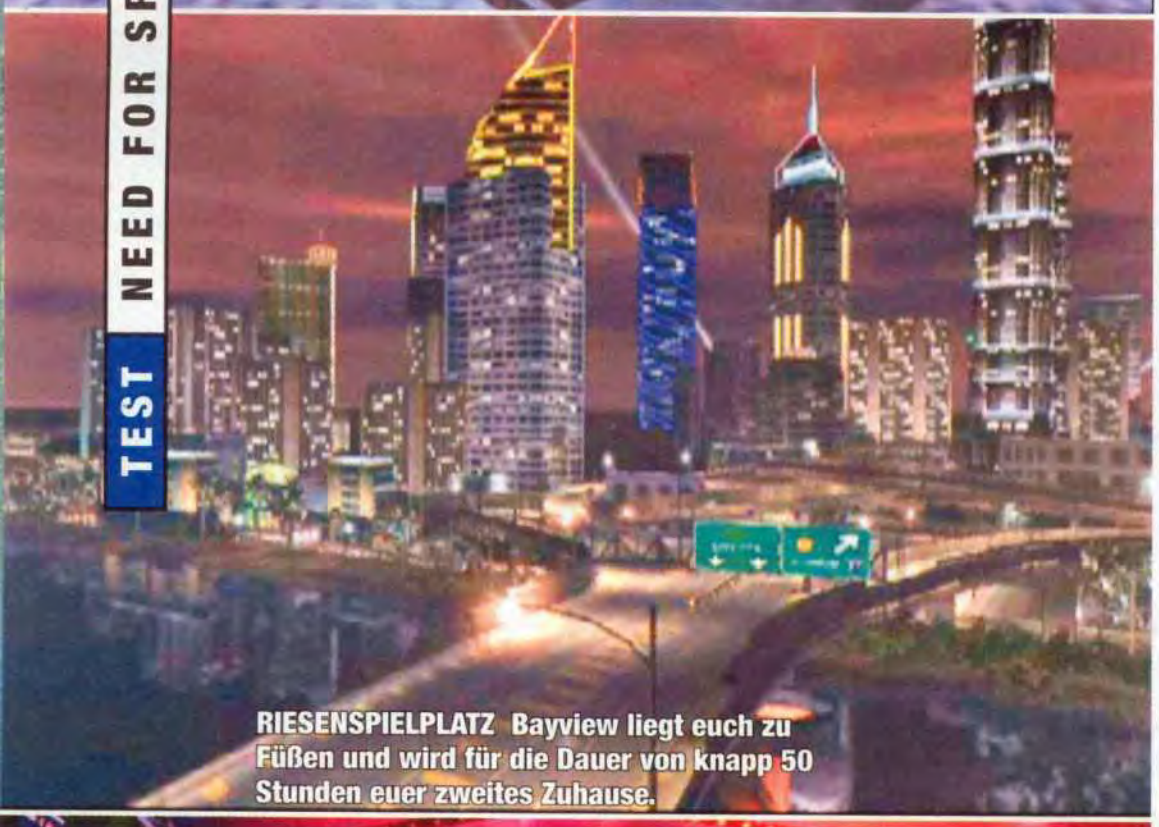
INFO DAS LEBEN IN DER GROSSSTADT

Spielplatz für Erwachsene

Die offensichtlichste Neuerung in NfSU 2 stellt zweifelsohne die virtuelle Stadt Bayview dar.

Zu Beginn der Underground-Karriere ist nur einer von insgesamt fünf Stadtteilen zugänglich. Abwechslung wurde vor allem bei den Punkten Streckenführung und grafische Gestaltung groß geschrieben. Das wird bei einer Spritztour durch das Industriegebiet, in dem man abgestellten Güterzügen nur knapp entgehen kann, besonders deutlich. Der Stadtkern droht das Spielerauge oftmals durch den massiven Einsatz von Lichteffekten zu überfordern und im spießbürgerlichen Vorort schlängelt man sich durch teilweise sehr enge Serpentinen und Kurven. Neugierige Naturen werden zudem versteckte Shops und diverse Renn-Events finden, die sonst nicht auf der Karte eingezeichnet sind. Um die Orientierung zu erleichtern, haben die Jungs von EA eine kleine Minikarte und ein GPS-System integriert. Auf diese Art und Weise schlägt man stets den schnellstmöglichen Weg zu Tuning-, Lack- und Dekor-, Karosserie- und Spezialteile-Shops ein.

TUNING SATT Endlich kann man selber an allen Einstellungen herumpfuschen.



RIESENSPIELPLATZ Bayview liegt euch zu Füßen und wird für die Dauer von knapp 50 Stunden euer zweites Zuhause.

REGISSEUR Teilweise kann man selbst über das Motiv eines Covers entscheiden.

to und Respekt von dannen. Sämtliche Rennen lassen sich übrigens auch im Splitscreen-Modus fahren.

STATUSSYMBOL

Aller Anfang ist schwer. Das gilt vor allem auch bei der Beschaffung des fahrbaren Untersatzes und dessen Tuning. Der Autohändler eures Vertrauens hat zunächst nur so unspektakuläre Nussschalen wie einen Peugeot 106 oder einen Opel Corsa 1.8 im Newbie-Angebot. Zum Glück wird die Palette im Laufe des Spiels auf insgesamt 29 Wagen aufgestockt. Neben den üblichen PS-Monstern von beispielsweise Mitsubishi, Mazda, Toyota oder Nissan gesellen sich Newcomer wie Audi TT/A3 oder die protzigen Geländewagen Lincoln Navigator, Hummer H2 und Cadillac Escalade hinzu. Im Tuning-Bereich macht sich die konsequente Verbesserung des Titels mitunter am stärksten bemerkbar. Der Motor wird durch die Ausstattung mit neuen Motor-, ECU-, Getriebe-, Fahrwerk-, Nitro-, Reifen-, Brems-, Leichtbau- und Turbo-Systemen in den Punkten Beschleunigung, Endgeschwindigkeit und Handling gehörig aufgebohrt. Hobby-Kfz-Mechaniker können im Leistungstuning und Prüfstand manuell die Einstellung ihres Fahrzeuges verändern. Fahrwerk, Antriebsstrang, Aerodynamik, Reifen und Bremsen, ECU, Turbo und Nitro werden hier für jede Rennart individuell verändert. Alsdann prüft man auf der Teststrecke, wie sich die vorgenommenen Modifikationen anfühlen. Auf diese Art werden alle, denen der Vorgänger zu wenig Tiefgang beim Tuning bot, mit Sicherheit zufrieden gestellt. Das Fahrgefühl ändert sich nicht nur durch das neue manuelle Tuning gehörig, sondern ist auch standardmäßig weniger arcadelastig als noch im Vorjahresprodukt. Jedes Fahrzeug fühlt sich anders an und vermittelt so ein sehr authentisches Verhalten auf der virtuellen Straße. Besonders die Geländewagen stellen aufgrund ihrer immensen Power und ihres großen Gewichtes eine Herausforderung dar. In Sachen optischer Aufmöbelung des bereiften Statussymbols sind die Möglichkeiten deutlich vielfältiger geworden. Durch den Einsatz von neuen Spezialteilen, etwa die Montage von geteilten Motorhauben, Scherentüren, Hi-Fi-Anlagen, Low-Rider-Hydraulik, Spezialarmaturen und vielen anderen Elementen, die das Tuning-Herz höher schlagen lassen, erhält euer Wagen einen markanten, einzigartigen Look.

HARTE ARBEIT

Das natürliche Bedürfnis nach Erfolg wird bei *Need for Speed Underground 2* durch ein neues Sponsoren-System befriedigt. Fahrerische Glanzleistungen bleiben nicht unbeachtet und so bekommt man pro Stadtteil einen Sponsorenvertrag. Firmen wie Toyo oder Enkei helfen euch, eine gestandene Größe in der Rennszene von Bayview zu werden, wollen dafür aber auch Leistung sehen. Jeder Vertrag verpflichtet euch dazu, an einer festgelegten Anzahl von Rennen teilzunehmen und diese auch zu gewinnen. Publicity ist für die Sponsoren ebenfalls sehr wichtig. Vertraglich gebunden, muss man sein Baby auf

INFO KONVERTIERUNGSCHECK

GAMECUBE	
Umfang:	5 Stadtteile
Ladezeit:	18 Sekunden
Sound:	Dolby Pro Logic II
Grafik:	★★★
GESAMT	★★★

XBOX	
Umfang:	5 Stadtteile
Ladezeit:	22 Sekunden
Sound:	Dolby Digital 5.1
Grafik:	★★★
GESAMT	★★★

PLAYSTATION 2	
Umfang:	5 Stadtteile
Ladezeit:	28 Sekunden
Sound:	Dolby Digital 5.1
Grafik:	★★½
GESAMT	★★★

FAZIT

Im direkten Vergleich zur PS2- und Xbox-Fassung ist sehr deutlich zu erkennen, dass EA der GameCube-Version am wenigsten Aufmerksamkeit geschenkt hat. Regelmäßig auftretende Ruckeleinlagen und matschige Texturen sorgen für ungläubiges und enttäuschtes Kopfschütteln. Jeder Multikonsolero, der die Qual der Wahl hat, sollte sich jedenfalls die Xbox-Version holen. GameCube-only-Zocker kriegen trotzdem ein sehr gutes Spiel und können zugreifen.

diverse Titel von Magazinen und DVDs bringen. Der Lohn für die ganze Mühe ist nicht nur in harter Währung auf eurem Konto zu spüren, sondern auch in der eigenen Garage zu sehen. Nach vollständiger Vertragserfüllung lassen die spendablen Geldgeber einen neuen Wagen springen. Ab einem gewissen Zeitpunkt hat man insgesamt fünf Schlitten in der Garage stehen und muss sich nicht mehr schweren Herzens von seinem Liebling trennen, falls ein neuer Ofen freigeschaltet wird.

HINGUCKER

Die Bemühungen der Entwickler, *NfSU 2* in allen Belangen zu verbessern, sind ihnen auch bis auf einen Bereich geglückt. Electronic Arts hat es lediglich geschafft, dass *Need for Speed Underground 2* mit knapp 30 Bildern pro Sekunde dargestellt wird, während die Konkurrenz längst superflüssige 60 bietet. Besonders ärgerlich ist die Tatsache, dass es gelegentlich auch noch zu einigen Rucklern kommt. Anhand der Texturen sieht man auch sehr deutlich, dass die Nintendo-Konsole die mit Abstand schwächste Version bekommen hat. Nachdem EA bei *Def Jam Fight For NY* ebenfalls schon durch Nachlässigkeit bei der Konvertierung geglänzt hat, ist dieser Umstand bei *NfSU 2* unverständlich. Man muss den Entwicklern aber zugute halten, dass sie die Optik durch den bekannten Verwischeffekt und den exzessiven Einsatz von Lichteffekten trotzdem auf einem guten Niveau halten. Wirkte die Grafik aufgrund dieser Effekte bei *Need for Speed Underground* insgesamt sehr überladen, trifft das nun nur noch im Stadtzentrum von Bayview zu. In den spießbürgerlichen Vororten oder im Industriegebiet ist die Effekt-Maskerade nicht ganz so extrem. Die Fahrzeugmodelle sind sehr gut gelungen und sehen wirklich sehr gut aus. Für beste Stimmung sorgt auch wieder der hervorragende Soundtrack, bestehend aus lizenzierten Musikstücken. Satte und kräftige Motorengeräusche vervollständigen die sehr gute Akustik des Titels und machen zudem jede Veränderung am Motor hörbar.

UDO CRNJAK

DETAIL-CHECK NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Endlich freie Fahrt

Der Generationswechsel ist vollzogen und in allen Belangen voll geglückt.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

UMFANG ★★★★★

Spielmodi: Karriere-Modus, Quick-Race, 2-Spieler-Splitscreen, Online, Tunen, Profil-Manager, Optionen.
Renn-Modi: Rundkurs, Sprint, Drift, Drag, Street X, URL, Outrun.
Strecken: 100 (+ 83 davon rückwärts.)
Fahrzeuge: 29
Splitscreen-Modus: Maximal 2 Spieler, keine CPU-Gegner, nicht immer flüssig.

GAMEPLAY ★★★★½

Steuerung: Sehr gute Steuerung. Das Fahrverhalten wurde deutlich simulationslastiger gestaltet.
Streckendesign: Abwechslungsreiche und teilweise sehr anspruchsvolle Kurse bieten für jeden Geschmack genau das Richtige.
Schwierigkeitsstufen: 3 Stufen, jederzeit einstellbar.
Künstliche Intelligenz: Ebenfalls sehr gut! Die Gegner sind dem eigenen Stand stets perfekt angepasst, fair und machen auch Fehler.

TUNING ★★★★★

Leistung: Motor, ECU, Getriebe, Fahrwerk, Nitro, Reifen, Bremsen, Leichtbau, Turbo.
Karosserie: Front- und Heckstoßstange, Seitenschürzen, Spoiler, Motorhauben, Dachspoiler, Frontscheinwerfer, Rückleuchten, Außenspiegel, Auspuffblenden, Felgen, Carbon, Kotflügelverbreiterung.
Spezialteile: Spezial-Armaturen, Neonröhren, Autoglasfolien, Scheinwerfer, Nitro-Entlüftung, Hydraulik, Hi-Fi-Anlagen, Spinners, geteilte Motorhauben, Türen.
Optik: Karosserie-, Spoiler-, Dachspoiler-, Spiegel-, Felgen-, Spinners-, Bremsen-, Motorakzente-, Auspuffblende-Lacke; Decals für Windschutz- und Heckscheibe, Türen, Seitenschweller, Motorhaube; viermal so viele Vinyls in vier Schichten wie im Vorjahr.

TECHNIK ★★★★

Grafik: Der Nachfolger läuft mit ca. 30 Bildern pro Sekunde, die sehr oft unterschritten werden. Geschickt verwendete Licht- und Verwischeffekte lassen den Titel trotz alledem beeindruckend aussehen.
Sound: Die Motoren klingen satt und kräftig. Jede Veränderung am Motor kann gehört werden. Die Auswahl an Musikstücken passt perfekt und heizt das Renngeschehen sehr gut an.
Präsentation: Die Stadt als großes Menü ist famos, lange Lade- und Speicherzeiten.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

UMFANG ★★★★½

Spielmodi: Karriere-Modus, Quick-Race, Splitscreen, Online, Statistik, Wagen tunen, Optionen, Fahrerprofil.
Renn-Modi: Rundkurs, Sprint, Drift und Drag.
Strecken: 30 (+22 davon rückwärts).
Fahrzeuge: 20
Splitscreen-Modus: Maximal 2 Spieler, keine CPU-Gegner, nicht immer flüssig.

GAMEPLAY ★★★★

Steuerung: Die Steuerung ist relativ präzise, das Fahrverhalten wirkt weder realistisch noch arcadelastig.
Streckendesign: Durchdachte Abschnitte werden immer wieder neu zusammengestellt, dennoch wirken die Strecken meist wie aus einem Guss.
Schwierigkeitsstufen: 3 Stufen, vor jedem Rennen einstellbar.
Künstliche Intelligenz: Sehr gut! Die Gegner kämpfen hart, bleiben aber zum größten Teil fair und machen auch manchmal Fehler.

TUNING ★★★★

Leistung: Motor/Auspuff, Antrieb, Reifen, ECU + Einspritzsystem, Turbo, Bremsen, Leichtbau, Aufhängung, Nitro.
Karosserie: Austausch diverser Fahrzeugteile möglich, Front- und Heckstoßstange, Seitenschürzen, Spoiler, Motorhauben, Dachspoiler, Felgen, Frontscheinwerfer, Rückleuchten, Auspuffblenden.
Spezialteile: Außer bunten Neonröhren müssen Sie beim ersten Teil von *Need for Speed Underground* leider auf weitere Spezialteile zur Verbesserung der Optik verzichten.
Optik: Diverse Lacke für Karosserie, Felgen, Spoiler, Motor, Bremssattel und Auspuffblenden; Decals für Windschutz- und Heckscheibe, Türen, Seitenschweller, Motorhaube; die Vinyls können in insgesamt vier Schichten auf Ihren Rennwagen aufgetragen werden.

TECHNIK ★★★★½

Grafik: Die 30 Bilder pro Sekunde werden öfters auch mal deutlich unterschritten. Nicht mehr zeitgemäß, aber unterm Strich sind die Ruckler gerade noch verschmerzbar. Gutes Geschwindigkeitsgefühl.
Sound: Sehr gute Motorensounds und sehr gute Effekte klingen realistisch und abwechslungsreich. Auch im letzten Jahr gab es viele lizenzierte Musikstücke zu hören.
Präsentation: Logische Menüs, lange Wartezeiten beim Laden und Speichern.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

MEIN FAZIT SEHR GUT

Udo Crnjak ist der Nachtfalke von Bayview.

Die Entwickler haben jeden Bereich des Vorgängers konsequent verbessert. Na ja, fast jeden Bereich. Anscheinend denkt EA Canada immer noch, dass knapp 30 Bilder pro Sekunde für ein Rennspiel angemessen wären. Leider kommen auch noch regelmäßig auftretende Ruckeleinlagen und matschige Texturen hinzu. Die sehr guten Automodelle und hervorragenden Lichteffekte sorgen wiederum für Pluspunkte. Spielerisch ist *NfSU 2* sehr gut. Angefangen bei der totalen Freiheit, die durch die riesige Stadt geboten wird, bis hin zum enorm gestiegenen Umfang. Die Outrun-Rennen sind aufgrund der coolen Provokationen und immensen Abwechslung das heimliche Highlight des Titels. Ein weiterer Titel für jede gut sortierte Rennspiel-Sammlung.

TEST

NFS UNDERGROUND 2

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Canada
Speichern:	7 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9, 60 Hz
Audio:	Dolby Pro Logic 5.1

Internet: **www.electronic-arts.de**

Spieler **1-2**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Termin **18. November**	Preis **Ca. € 60,-**

⊕ Immenser Umfang
⊕ Spielerische Freiheit
⊕ Manuelles Tuning
⊖ 30 Fps und Ruckeleinlagen

CONTROLLER-CHECK STANDARD

„Sehr gut. Sowohl Kenner des Vorgängers als auch Neulinge werden sich sofort zurechtfinden."

STEUERUNG 89%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
80%	87%	85%	**87%**

„Umfassende Verbesserungen erhöhen den Spielspaß. Trotz Rucklern auch grafisch gut."

N-ZONE HIT

Tales of Symphonia

Nach einem scheinbar endlos langen Wartejahr schlägt diese typisch japanische **Rollenspielbombe** endlich auch bei uns ein.

Ein Jahr ist es bereits her, dass wir euch die japanische Version von *Tales of Symphonia* in einem ausführlichen Importtest vorgestellt haben. Schon damals konnte das zauberhafte Rollenspiel eine Traumwertung von 89 % absahnen. Das lange Warten auf einen solchen Spitzentitel ist natürlich ärgerlich, hat sich aber auf jeden Fall gelohnt. Jetzt dürfen auch deutsche Zocker endlich die Welten Sylvariant und Teseal erforschen. Diese sind Parallelwelten, deren Gedeih und Verderb voneinander abhängt, das heißt, wenn Teseal in voller Blüte, herrscht in Sylvariant das Chaos. Ebenso ist die Ausgangssituation der erzählten Geschichte. Deswegen wird Colette, eine Auserwählte, ausgesandt, um ihre Welt Sylvariant zu retten. Sie weiß allerdings nichts über die Existenz von Teseal. Erst im Laufe des Abenteuers erfährt sie mehr und wird vor eine schwere Entscheidung gestellt: Kann sie es mit ihrem Gewissen vereinbaren, eine fremde Welt in den Untergang zu treiben, nur um ihre eigene Heimat zu bewahren? Oder gibt es eine Möglichkeit, beide Welten zu retten?

ILLUSTRE TRUPPE

Die Story von *Tales of Symphonia* klingt eigentlich sehr klischeehaft, fesselt auf den zweiten Blick aber durch ihre versteckte Sozialkritik und Vielschichtigkeit. Besonders spannend sind auch die vie-

ZUSAMMENHALT Freundschaft und Treue spielen eine große Rolle in der Story.

LERNFÄHIG Neue Combos erlernen die Helden während der Kämpfe.

MATSCHIG Die Oberlandkarte ist das Einzige, was weniger hübsch aussieht.

ENGELSGLEICH Um die Welt zu retten, muss Colette zum Engel werden.

len Nebengeschichten, die die Nebenfiguren beisteuern. Der Söldner Kratos begleitet Colette, weil er für viel Geld angeheuert wurde, scheint aber ein Geheimnis mit sich zu tragen. Die Elfe Raine ist Wissenschaftlerin und folgt den beiden in das Abenteuer, um ihr Land zu erforschen. Raines Bruder Genis fühlt sich für die Vernichtung seines Heimatdorfes verantwortlich und will dadurch, dass er die Auserwählte unterstützt, Buße tun. Zu guter Letzt ist da noch Lloyd, ein junger Schwertkämpfer, der auf Rache sinnt, weil seine Mutter von den fiesen Desians getötet wurde. Auf der Pilgerreise hofft er Vergeltung zu finden. Mit dieser illustren Fünfertruppe macht ihr euch auf ins Abenteuer, in dem ihr natürlich noch auf weitere Charaktere wie die Assassine Sheena, das axtschwingende Mädel Presea oder den Desian-Kommandanten Magnius trefft.

GRÖSSER UND STÄRKER WERDEN

Ihr selbst steuert dabei nur den Helden Lloyd. Ihr könnt aber die Charakterentwicklung aller Figuren bestimmen und somit deren Verhalten in den Kämpfen beeinflussen. Es gibt zum Beispiel verschiedene Berufungen, die ihr jeder Figur zuteilen dürft. Während des Abenteuers verdient ihr euch stets neue Bezeichnungen dazu, indem ihr euch mit Personen unterhaltet oder kleine Nebenaufgaben erledigt. Die Berufung eurer Charaktere könnt ihr dann jederzeit aus den verfügbaren auswählen und dadurch die Statuswerte der jeweiligen Figur beeinflussen. Ähnlich verhält es sich mit den so genannten Ex-Gems, Edelsteine, die die Fähigkeiten der Mitstreiter erweitern. Jeder Charakter hat eine Hand voll zur Verfügung stehender Slots, in die ihr solche Edelsteine einsetzen könnt. Findet ihr einen Edelstein, der

INFO **DAS KAMPFSYSTEM**

Der Kampf ist das Ziel

Auseinandersetzungen laufen in Echtzeit ab. Damit ihr während der hitzigen Gefechte nicht die Übersicht verliert, zeigen wir euch alle wichtigen Elemente.

1. Special-Move-Anzeige
2. Tech-Attacken
3. Kombo-Attacken
4. Strategie-Menü
5. Ausrüstung
6. Item-Liste
7. Flucht

8. Anvisierter Gegner
9. Kombo-Leiste
10. Gegner-Übersicht
11. Aktuelle Gruppenbefehle
12. Figuren-Übersicht

Sichtbare Gegner: Gegner sind schon auf der Oberlandkarte sichtbar. Ihr werdet also nicht in Zufallskämpfe verwickelt und könnt selbst entscheiden, wann ihr einen Gegner attackieren wollt.

Kämpfe auf zweidimensionaler Ebene: Während der Kämpfe dürft ihr einen beliebigen Gegner anvisieren. Lloyd kann sich dann in der zweiten Dimension, also von links nach rechts, auf ihn zu- oder von ihm wegbewegen. In die Tiefe kann nicht ausgewichen werden. Lloyd muss stattdessen versuchen, Angriffe geschickt abzuwehren. Lässt er seine Deckung aber zu lange oben, steigt die Wahrscheinlichkeit, dass der Feind sie durchbrechen kann. Deshalb sind schnelle Reflexe und ein Gespür für die Taktik des Gegners gefragt.

Schnellmenü: Die Y-Taste ruft ein Schnellmenü auf, das den Kampf einfriert. In diesem Schnellmenü könnt ihr dann gemütlich Items auswählen und benutzen, Special-Moves neu verteilen und sogar euren Mitstreitern Befehle geben.

Strategie: Die computergesteuerten Kämpfer agieren stets alleine und stellen sich dabei nicht mal dumm an. Wer trotzdem mehr Kontrolle über seine Mitkämpfer haben möchte, kann ihnen direkte Befehle erteilen und sie somit Items einsetzen oder Special-Moves ausführen lassen. Die Vorgehensweise der Kombattanten kann aber auch indirekt gesteuert werden. Ob ein Charakter generell aggressiv vorgehen oder sich auf Heilzauber konzentrieren soll, dürft ihr ebenfalls bestimmen.

Special-Moves und Combos: Mit dem A-Knopf werden normale Attacken ausgeführt, die in Verbindung mit dem Steuerkreuz variiert werden können. Gleiches gilt auch für die Spezialmanöver, die mit der B-Taste ausgeführt werden. Welchen Special-Move ihr in Verbindung mit dem Steuerkreuz ausführt, dürft ihr euch dabei selbst aussuchen. In einem Menü sind alle Moves übersichtlich aufgelistet und deren Wirkung erklärt.

SPECIAL-MOVES: Welche Attacken ihr mit welcher Tastenkombination ausführen wollt, könnt ihr in diesem Menü selbst festlegen.

HALT SCHURKE! Lloyd und Kratos kommen sich näher.

euch Zugriff auf neue Skills erlaubt, könnt ihr die alten Gems einfach aus einem Slot entfernen und den neuen einsetzen.

AUS DEM LEHRBUCH

Aber keine Sorge, ihr werdet nicht mit komplizierten Menüs überrumpelt. Nach und nach erklären euch befreundete Charaktere, wie ihr mit solchen Edelsteinen umgehen solltet und wie ihr besondere Fähigkeiten einsetzen könnt. Das macht *Tales of Symphonia* sehr einsteigerfreundlich. Deswegen ist der Titel aber keineswegs langweilig. Rollenspielprofis freuen sich über geballte 80 Stunden Spielspaß. Dadurch dass die Story nicht erst zehn Stunden braucht, um ins Rollen zu kommen, fesselt *Tales of Symphonia* außerdem gleich von Anfang an. Ein Grund hierfür ist die lebendige Erzählweise. Zum Beispiel gibt es neben den gewöhnlichen Zwischensequenzen in Spielgrafik auch kleine Texteinblendungen, die auf mehr oder minder wichtige Events hinweisen. Betätigt ihr in solchen Momenten den Z-Knopf, erfahrt ihr mehr über eure Heldengruppe, die sich zum Beispiel über neue Kampftechniken oder den Sinn der Reise unterhält. Während man in anderen Rollenspielen oft ziellos auf der Oberlandkarte umherwandert und sein nächstes Ziel sucht, ist man bei *Tales of Symphonia* so stets seiner Heldengruppe nahe.

SCHÖN, SCHÖN

Hübsch verpackt wurde all das obendrein. Manga-Zeichner Kosuke Fujishima, der durch *Ah! My Goddess* und *You Are Under Arrest!* bekannt wurde, war für das Charakterdesign zuständig und hat wirklich tolle Figuren ins Leben gerufen. Diese werden in einem sehr hübschen Cel-Shading-Stil dargestellt, der hervorragend zum Spiel passt. Die Hardware des GameCube wird dadurch allerdings nicht wirklich ausgereizt, was sich natürlich negativ auf die Grafikwertung ausübt. Nichtsdestotrotz sieht *Tales of Symphonia* bezaubernd aus und klingt auch so. Die Hintergrundmelodien sind teilweise hervorragend gelungen. Zudem haben alle Charaktere eine eigene Stimme. Es wird zwar Englisch gesprochen, die Stimmen der Figuren sind aber sehr gut gewählt und hauchen dem Geschehen auf dem Bildschirm noch mehr Leben ein. Wer also mal wieder ein richtig schönes Rollenspiel zocken will, kann bedenkenlos zugreifen. Das Warten hat sich wirklich gelohnt!

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

GEHEIMPROJEKT In Tales of Symphonia bekommt ihr den größten GameCube der Welt zu sehen!

LUFTSCHLAG Fliegende Gegner bringt ihr mit einem gezielten Luftschlag zu Fall.

SHOPPING Auf dem Markt decken wir uns mit Ausrüstung für die Reise ein.

DETAIL-CHECK TALES OF SYMPHONIA

Die Rollenspiel-Elite

Steht ihr auf Kulleraugen oder doch eher auf den realistischen westlichen Look? Lest selbst, welches Rollenspiel das Richtige für euch ist.

TALES OF SYMPHONIA

UMFANG ★★★★★

Stil: Japanischer Grafikstil, Cel Shading

Story: Klassische „Held rettet die Welt"-Geschichte, die aber schön erzählt wird und dank Parallelwelt, vieler Charaktere und versteckter Sozialkritik bei Laune hält.

Charaktere: Ihr beginnt das Spiel mit 5 Charakteren, lernt im Laufe der Zeit aber massig neue Figuren kennen, von denen sich manche der Gruppe anschließen.

Mehrspieler-Modus: Bis zu drei Mitspieler können die anderen Partymitglieder lediglich in den Kämpfen übernehmen.

Spielzeit: Ca. 80 Stunden.

GAMEPLAY ★★★★★

Kampfsystem: Gegner sind auf der Landkarte sichtbar, das Geschehen schaltet aber in eine Kampfarena um. Durchdachtes Echtzeit-Kampfsystem.

Statusbildschirme: Simpel aufgebaut, aber dadurch sehr übersichtlich und schnell durchschaut.

Ausrüstung: Massig Waffen, Magieattacken und Spezialmoves. Letztere werden basierend auf der Charakterentwicklung erlernt.

Leveling: Erfahrungspunkte lassen die Charaktere erstarken. Zusätzlich können mit Ex-Gems unzählige Spezialattacken und Kampfausrichtungen erlernt werden.

TECHNIK ★★★★

Grafik: Dank Cel Shading erhält *Tales of Symphonia* einen wunderschönen Grafikstil. Der GameCube wird dabei aber bei weitem nicht ausgereizt.

Musik: Guter Soundtrack mit nur wenig nervigen Melodien.

Sprachausgabe: Tolle englische Sprachausgabe.

Ladezeiten: Keine.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

SKIES OF ARCADIA LEGENDS

UMFANG ★★★★½

Stil: Sehr japanischer Stil. Wirkt veraltet.

Story: Vyse und Gefolgsleute befreien ein mysteriöses Mädchen und machen sich das valuanische Imperium zum Feind. Sehr packend und toll erzählt.

Charaktere: Aus den zahlreichen Charakteren können bis zu 22 unterschiedliche Figuren für die Luftschiff-Crew angeheuert werden.

Mehrspieler-Modus: *Skies of Arcadia* ist ein reines Einzelspieler-Abenteuer, Mehrspieler-Modi gibt es daher keine.

Spielzeit: Ca. 50 Stunden.

GAMEPLAY ★★★★½

Kampfsystem: Klassische, rundenbasierte Kämpfe, die in einer Kampfarena ausgetragen werden. Zusätzliche Luftschiffschlachten sorgen für Abwechslung.

Statusbildschirme: Nicht ganz so übersichtlich wie bei *Tales of Symphonia*, dennoch findet man sich schnell zurecht.

Ausrüstung: Extrem umfangreich! Über 70 unterschiedliche Waffen, die man darüber hinaus noch mit magischen Attributen deutlich beeinflussen kann.

Leveling: Erfahrungspunkte lassen die Charaktere erstarken. Zusätzlich können mit Ex-Gems unzählige Spezialattacken und Kampfausrichtungen erlernt werden.

TECHNIK ★★★½

Grafik: Die Neuauflage des Klassikers bleibt dem Dreamcast-Original treu und sieht deswegen für GameCube-Verhältnisse arg veraltet aus.

Musik: Solide, dynamische Musik, die sich leider schnell wiederholt.

Sprachausgabe: Leider keinerlei Sprachausgabe.

Ladezeiten: Keine.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

UMFANG ★★★½

Stil: Westlich, ähnlich den *Diablo*-Spielen.

Story: Durch Zufall kommt der Held des Spiels einer Verschwörung auf die Spur. Schön erzählte Geschichte, die sich immer weiter zuspitzt.

Charaktere: Ihr könnt lediglich zwischen drei verschiedenen Charakterklassen wählen. Diese spielen sich aber recht unterschiedlich.

Mehrspieler-Modus: Ja, ein weiterer Kumpel kann im Kooperations-Modus das Abenteuer an eurer Seite bestreiten.

Spielzeit: Ca. 10 Stunden.

GAMEPLAY ★★★★½

Kampfsystem: Gegner sind auf der Landkarte sichtbar, wo sie direkt bekämpft werden. Das simple Hack&Slay-Kampfsystem erlaubt aber keine allzu taktischen Gefechte.

Statusbildschirme: In den Statusbildschirmen kann man seine Recken bis ins Detail konfigurieren.

Ausrüstung: Streitäxte, Pfeile, Bögen, Schwerter und weiteres Zubehör sowie unzählige Zaubersprüche.

Leveling: Gewonnene Erfahrungspunkte dürft ihr selbst auf die Charakter-Attribute verteilen und die Entwicklung eures Recken so individuell steuern.

TECHNIK ★★★½

Grafik: Sehr hübsche Optik mit tollen Wasser- und Zaubereffekten. Leider hat der Titel mit Framerate-Problemen zu kämpfen und ruckelt sehr stark.

Musik: Sehr zurückhaltender, atmosphärischer Soundtrack.

Sprachausgabe: Absolut filmreife Synchronsprecher.

Ladezeiten: Geringfügig.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

MEIN FAZIT SEHR GUT

Fabian Sluga
liebt diese Symphonie.

Endlich Rollenspielnachschub aus Fernost! Fans typisch japanischer Rollenspiele werden sich bei *Tales of Symphonia* wie zu Hause fühlen. Dazu trägt auch der bezaubernde Grafikstil bei. Der reizt den GameCube zwar zu keiner Zeit aus, sieht aber toll aus. Die fesselnde Story und das gelungene Kampfsystem obendrauf garantieren 80 Rollenspielstunden vom Allerfeinsten! Das Spiel ist dadurch übrigens so umfangreich, dass *Tales of Symphonia* auf gleich zwei Disks Platz findet. Die sympathischen Charaktere sorgen dafür, dass diese 80 Stunden kaum langweilig werden. Jede Figur fügt der Story einen neuen, kleinen Handlungsstrang bei und erweckt das Spieluniversum so zum Leben. Was lest ihr noch? Holt euch dieses hervorragende Rollenspiel endlich!

TEST
TALES OF SYMPHONIA

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Namco
Speichern:	3 Blöcke
Sprache:	Deutsche Texte
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.nintendo.de**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**
Termin **19. November**	Preis **Ca. € 60,-**

- ⊕ Tolle Story
- ⊕ Durchdachtes Kampfsystem
- ⊕ Schöner Grafikstil ...
- ⊖ ... der den Cube aber nicht ausreizt.

CONTROLLER-CHECK STANDARD

„Das GameCube-Pad wird perfekt genutzt. Auch Kämpfe sind optimal spiel- und kontrollierbar. Top!"

STEUERUNG **90%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
76%	83%	- %	**89%**

„Bezauberndes Rollenspiel mit einzigartigem Stil, knackigem Kampfsystem und toller Story."

LICHTERFLUT Falkenheim ist das Las Vegas der Nintendo-Welt.

WER WIRD DENN GLEICH Dieser Typ tut bedrohlicher, als er eigentlich ist.

Paper Mario

Die Legende vom Äonentor

Mario hat ein weiteres Hoheitsgebiet entdeckt und verwöhnt Spieler mit einem **grandiosen und einzigartigen Rollenspiel.**

Mario kehrt in seinem neuen Rollenspiel zu den Anfängen seiner Karriere zurück und erlebt als zweidimensionaler Charakter spannende und abgefahrene Abenteuer. Der Importtest hat schon gezeigt, dass es sich nicht einfach nur um einen „flachen" Titel handelt, sondern um ein ernst zu nehmendes RPG mit großem Umfang und enormem spielerischen Tiefgang. Die Hintergrundgeschichte dreht sich – wie der Titel bereits andeutet – um ein Äonentor, das von sieben Sternenkristallen geöffnet werden kann. Prinzessin Peach ist in den Besitz einer Schatzkarte gekommen, die den Standort der Juwelen beschreibt, und wurde deshalb von den Crucionen entführt. Mario versucht fortan, das Geheimnis der Sternenkristalle und des Äonentores zu lüften und sein adeliges Schnuckelchen zu retten.

REISEZIELE MARKE ABGEFAHREN

Auf seiner Reise besucht Mario viele unterschiedliche Plätze, die jeweils sehr abwechslungsreich dargestellt und von charakteristischen Einheimischen bevölkert sind. Im Feuertal wird dem Spielerauge viel Vertrautes präsentiert, denn die Umgebung wurde Mario-typisch mit viel Grün, Hügeln und den typischen Gegnern, wie Koopas und Gumbas, gestaltet. Viele neue Ideen unterstreichen formidabel den witzigen und abgefahrenen Charakter des Titels. Ein seltsamer Steingegner verwickelt Mario beispiels-

WEITERENTWICKLUNG Mario kann seine Attribute durch Sternenpunkte aufleveln.

ANDERE REGELN Bei Marios Partnern läuft das Erreichen des nächsten Levels etwas anders.

weise in einen „Kampf", der als Quizshow (!) inszeniert ist, in der Mario wie bei *Jeopardy* Fragen beantworten muss. Der Wunderwald steht im krassen Kontrast zu den restlichen Gebieten, da er lediglich in den Farben Schwarz und Weiß gehalten ist und der Klempner und seine Begleiter die einzigen Farbkleckse auf dem Bildschirm sind. Falkenheim wiederum scheint das Las Vegas von *Paper Mario* zu sein. Hier betätigt sich der italienische Dickwanst als Show-Kämpfer, der sich von der untersten Liga zum ultimativen Champion hocharbeiten muss, um an den Meistergürtel, in den der dritte Sternenkristall eingelassen ist, zu gelangen. Der Abwechslungsreichtum ist nicht nur bei den Orten bemerkenswert, sondern setzt sich auch bei den Personen fort, die sich Mario bei seiner Odyssee anschließen und mit ihren individuellen Fähigkeiten unterstützen. Auf diese Art entdeckt Mario verschiedene Geheimnisse oder es eröffnen sich ihm neue Areale.

SPIELSYSTEM MIT TIEFGANG

Die Kämpfe laufen RPG-typisch rundenbasierend und auf einer Bühne ab. Wenn beide Parteien Stellung bezogen haben, kann Mario aus einem Ringmenü fünf Aktionen wählen. Die Punkte „Sprung" und „Hammer" ermöglichen diverse Attacken, während „Items" verschiedene Gegenstände beinhaltet. Unter dem Menü-

HARTER KAMPF Dieser Felsgegner macht lieber ein Quiz, anstatt zu kämpfen. Auch gut!

„Wir haben noch einen draufgesetzt."

Während eines Interviews mit Ryota Kawade (Chief Game Designer of Planning & Development Department) konnten wir einige **interessante Fragen zum Spiel** stellen.

N-ZONE War es sehr schwierig, eine Fortsetzung zu einer Serie zu entwickeln, von der man sagt, sie sei eine der besten Rollenspiel-Reihen überhaupt?

Ryota Kawade: Die größte Herausforderung kam von uns selbst. Wir wollten beispiellose und einzigartige Elemente erstellen und auf dem GameCube umsetzen. Wir haben dann auch die meiste Zeit damit zugebracht, genau diese Ideen zu kreieren und zu realisieren. Natürlich ist es nicht genug, nur über Ideen nachzudenken. Wir wollten dem Spieler einen unvergleichlichen Spielspaß bieten. Und wir haben wirklich hart an dem Titel gearbeitet.

N-ZONE Wie lange war *Paper Mario: Die Legende vom Äonentor* in Entwicklung und wie viele Menschen haben daran gearbeitet?

Ryota Kawade: Ungefähr drei Jahre. Während des Schaffensprozesses variierte die Zahl der Entwickler, aber es waren immer zwischen 20 und 30 Leute, die gleichzeitig an dem Titel gearbeitet haben.

N-ZONE Ist *Paper Mario: Die Legende vom Äonentor* mehr für jüngere oder für ältere Menschen geeignet?

Ryota Kawade: Ich glaube, dass jüngere Konsumenten den Titel lieben werden. Allerdings befinden sich auch viele Rätsel und witzige Texte und Dialoge im Spiel, die eher die älteren Zocker ansprechen könnten. Das Ordensystem und eigentlich das gesamte Umfeld verlangt nach smarten Spielern. Je mehr man seinen Kopf anstrengt, desto mehr Entdeckungen wird man machen.

N-ZONE Das Art-Design von *Paper Mario: Die Legende vom Äonentor* ist einfach herausragend. Können Sie uns etwas über die Entstehung dieses Stils und eventuelle Schwierigkeiten bei der Realisierung erzählen?

Ryota Kawade: Wir haben zunächst 2D- und 3D-Grafiken kombiniert, was aber schon im Vorgänger gemacht wurde. Deshalb haben wir noch einen draufgesetzt. Dieses Mal ist Papier das Haupt-Feature, ohne dabei zu viel Realismus reinzubringen, was die Physik angeht. Bevor wir uns für die endgültige Richtung entschieden haben, diskutierten die drei bis fünf Hauptdesigner etwa einen Monat lang in einem engen Konferenzraum.

N-ZONE Vielen Dank für das Interview!

VERHÄNGNISVOLL Mit dem Öffnen dieser kleinen Box nehmen das Unheil und die Story ihren Lauf.

HILFESTELLUNG Koopios Fähigkeit ist sehr nützlich, um an weit entfernte Goodies zu kommen.

SHOPPING-TOUR Item-Shops haben viele schöne und vor allem nützliche Gegenstände im Angebot.

punkt „Sterne" findet man Sternattacken. Diese mächtigen Angriffe stehen in unmittelbarer Beziehung zu den bereits gesammelten Sternkristallen – hat Mario drei Juwelen gefunden, so kann er auch auf drei Attacken zurückgreifen. Ähnlich wie bei den Items gibt es hier Aktionen, die entweder Marios Gesundheit verbessern oder dem Gegner Schaden zufügen. Letztere erfüllen meist den ganzen Bildschirm und lassen es so richtig krachen. Unter dem fünften Bestandteil des Ringmenüs, „Taktik" könnt ihr den Kampfpartner wechseln, in Verteidigungsstellung gehen, die Flucht ergreifen oder eine Showeinlage zum Besten geben. Diese beschert euch eine zusätzliche Ausschüttung von Sternenenergie, die erforderlich ist, um ausgeführte Sternattacken wieder aufzuladen. Mario hat im Bereich der Sprung- und Hammerattacken auch Sonderangriffe zur Verfügung, die durch das Anlegen von Orden aktiviert werden und bei Benutzung Blütenpunkte verbrauchen. Besondere Embleme, wie beispielsweise „Herzilein", das für eine stetige Wiederherstellung von Kraftpunkten sorgt, oder „Tu mir nichts", das gegnerische Attacken öfter misslingen lässt, sind auch mit dabei.

ZUR RICHTIGEN ZEIT DER RICHTIGE KNOPF

Welche Aktion man auch anbringt, punktgenaues Timing ist stets von größter Wichtigkeit. Drückt man zum Beispiel während eines Angriffes und bei Feindkontakt den A-Knopf, so darf man wiederholt für Kopfschmerzen sorgen. Bei der Abwehr gegnerischer Attacken findet dasselbe Prinzip Anwendung und man kann entweder den Schaden verringern oder gar einen Konter anbringen. Nach einem Sieg werden Sternenpunkte vergeben, die für die Weiterentwicklung von Kraft-, Orden- und Blütenpunkten unerlässlich sind. Marios Partner kann man durch die Investition von Insignien aufleveln. Diese sind in den weitläufigen Umgebungen gut versteckt und manchmal auch nur unter Verwendung von Marios Papier-Fähigkeiten zu erreichen. Diese stellen eigentlich Flüche dar und ermöglichen es ihm beispielsweise, sich zu einem Papierflieger zusammenzufalten oder quer zu stellen, sodass winzige Spalten oder Gitterstäbe kein Hindernis mehr für ihn darstellen. Auf diese Weise findet man nicht nur besondere Goodies, sondern auch Wege zu neuen Teilen des jeweiligen Gebietes.

GRANDIOS IN ALLEN BELANGEN

Paper Mario: Die Legende vom Äonentor sprüht geradezu vor Humor und geizt nicht mit unvermittelt eingestreuten Gags. So ist Bowser beispielsweise überhaupt nicht davon angetan, dass es jemand gewagt hat, über seinen Kopf hinweg die Prinzessin zu entführen. Deshalb macht auch er sich auf die Suche nach seinem Lieblingsopfer. Seinen Charme hat das Spiel zum größten Teil der tollen Grafik zu verdanken. Alle Figuren sind liebevoll gezeichnet und fügen sich super in die abwechslungsreichen Umgebungen ein. Der Grafikstil verdient ebenfalls einige Worte des Lobes, denn alle Charaktere sind als flache Papier-Objekte auf dem Bildschirm unterwegs. Diese Zweidimensionalität lädt ebenfalls zu diversen Spielereien ein und ist eine Augenweide. So entsteht zum Beispiel eine Treppe, indem ein paar Seiten vom Hintergrund wegblättern. Neben dem bereits erwähnten Humor hebt der innovative Grafikstil den Titel deutlich vom restlichen Spiele-Allerlei auf dem Markt ab. Die Musikstücke runden das neue *Mario*-Produkt zu einem wunderschönen und stimmungsvollen Gesamtwerk ab. Mario- und RPG-Fans sollten also auf jeden Fall zugreifen.

UDO CRNJAK

FLACH MANN Marios besondere Papier-Fähigkeiten sind zwar ein Fluch, aber ein überaus nützlicher.

2D-SPIELEREI Die Lücke im Steg wird auf eine abgefahrene Art und Weise geschlossen.

DETAIL-CHECK PAPER MARIO: DIE LEGENDE VOM ÄONENTOR

Selten war ein RPG so unterhaltsam

Wir vergleichen für euch alle in dieser Ausgabe getesteten Rollenspiele. Lest weiter, um heraus zu finden, wie sich Mario in diesem Trio behaupten kann.

PAPER MARIO: DIE LEGENDE ...

UMFANG ★★★★★

Story: Typische Nintendo-Story. Die Prinzessin wird von den Crucionen entführt. Davor schickt sie Mario eine Schatzkarte zu. Fortan versucht er das Geheimnis der sieben Sternenkristalle zu lösen und die Prinzessin zu retten.

Charaktere: Man übernimmt hauptsächlich die Kontrolle über Mario. Nach und nach kommen einige Partner hinzu.

Mehrspieler-Modus: *Paper Mario: Die Legende vom Äonentor* ist ausschließlich für Solisten ausgelegt.

Spielzeit: Das neue Abenteuer von Mario dauert zwischen 30 und 35 Stunden.

GAMEPLAY ★★★★★

Kampfsystem: Alle Gegner sind in der Umgebung sichtbar. Die rundenbasierenden Kämpfe finden auf einer Bühne statt, deren Requisiten umfallen können.

Ausrüstung: Mario ist mit gutem Schuhwerk und einem Hammer ausgestattet. Orden erweitern die Angriffspalette. Massenweise Items können gekauft und eingesetzt werden.

Weiterentwicklung: Marios Attribute (Kraft-, Blüten- und Ordenspunkte) können unabhängig voneinander gesteigert werden. Seine Partner entwickeln sich nur durch Insignien, die bei einem bestimmten Zauberer verwendet werden.

TECHNIK ★★★★½

Grafik: Die Figuren werden als flache und animierte Papierschnipsel dargestellt. In den abwechslungsreichen Umgebungen sieht man viele 2D-Spielereien.

Musik: Der Soundtrack kann als Nintendo-typisch bezeichnet werden, wobei einige Stücke etwas abstrakt anmuten. Immer sehr passend.

Sprachausgabe: Die wenigsten Nintendo-Titel bieten gesprochene Sprache. Da macht das neue *Mario*-RPG leider keine Ausnahme.

Präsentation: Das überaus gelungene Zusammenspiel von Grafik und Sound lässt eine gute Stimmung aufkommen. Der Humor des Titels ist einfach genial und sorgt für Riesenspaß, aber auch reichlich Bauchmuskelkater. Gerade die unzähligen grafischen Spielereien mit der Pseudo-Zweidimensionalität sind einfach umwerfend. Alle Menüs sind sehr übersichtlich und einfach gehalten.

TALES OF SYMPHONIA

UMFANG ★★★★★

Story: Klassische und schon mehrfach inszenierte „Held rettet die Welt"-Geschichte, die aber sehr schön erzählt wird und dank der gelungenen Parallelwelt, vieler individueller Charaktere und versteckter Sozialkritik bei Laune hält.

Charaktere: Ihr beginnt das Spiel mit 5 Charakteren, lernt im Laufe der Zeit aber massig neue Figuren kennen.

Mehrspieler-Modus: Bis zu drei Mitspieler können die anderen Party-Mitglieder lediglich in den Kämpfen übernehmen.

Spielzeit: Das Spiel beschäftigt für ca. 80 Stunden. Mehr als ordentlicher Umfang.

GAMEPLAY ★★★★★

Kampfsystem: Gegner sind auf der Landkarte sichtbar, das Geschehen schaltet aber in eine Kampf-Arena um. Durchdachtes Echtzeit-Kampfsystem.

Ausrüstung: Die Figuren können eine Vielzahl von Waffen, Magie- und Spezialattacken verwenden. Letztere werden basierend auf der Charakterentwicklung und durch den Einsatz von Ex-Gems erlernt.

Weiterentwicklung: Die Attribute aller Charaktere werden durch Erfahrungspunkte verbessert. Zusätzlich dazu können mit Ex-Gems unzählige Spezialattacken und Kampfausrichtungen erlernt und weiterentwickelt werden.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Tolles Cel-Shading, durch das *Tales of Symphonia* einen wunderschönen Grafikstil erhält. Der GameCube wird dabei aber bei weitem nicht ausgereizt.

Musik: Der gute Soundtrack passt sehr gut zum Setting des Titels. Einige Melodien fallen in der Qualität leider ab und nerven ein bisschen.

Sprachausgabe: Leider bietet der Titel lediglich englische Sprachausgabe. Diese ist aber sehr gut gelungen und passt auch zu den Figuren.

Präsentation: *Tales of Symphonia* ist komplett im Anime-Stil gestaltet worden. Gerade die Zwischensequenzen sind von bestechender Qualität. Rollenspieler, die mit diesem Zeichenstil nichts anfangen können, werden wohl eher Abstand nehmen. RPG-Zocker werden aufgrund der genialen Spielmechanik auf jeden Fall glücklich. Die Menüs sind bunt gestaltet und übersichtlich.

DER HERR DER RINGE: DAS ...

UMFANG ★★★★½

Story: Als Berethor, Mitglied der Wache von Gondor, werdet ihr beauftragt, Boromir und den Gefährten zu folgen. Nach kurzer Zeit ist man aber nicht mehr alleine unterwegs. Die Geschichte ist ein netter Spin-Off zu der eigentlichen *DHDR*-Story.

Charaktere: Eine Hauptfigur wird durch 5 weitere Kämpfer ergänzt. Es treten auch CPU-Charaktere an eure Seite.

Mehrspieler-Modus: Wahlweise teilen sich zwei Spieler im kooperativen Spiel-Modus die Kontrolle der Gruppe.

Spielzeit: Knapp 25 Stunden. Mit dem Schatten-Modus über 30.

GAMEPLAY ★★★★½

Kampfsystem: Auseinandersetzungen laufen ganz traditionell rundenbasierend ab. Kommt es zum Kampf, wird in einen speziellen Bildschirm umgeschaltet.

Ausrüstung: Berethor und Co. stehen viele Waffen, Rüstungsgegenstände und Items, wie magische Amulette, zur Verfügung. Ein Kauf von Ausrüstung ist nicht möglich. Stattdessen findet man sie.

Weiterentwicklung: Kraft und Kondition werden ganz im Sinne eines RPG durch die Vergabe von Erfahrungspunkten verbessert. Der Umgang mit Waffen und Zaubersprüchen verbessert sich durch Praxisanwendung.

TECHNIK ★★★★½

Grafik: Alle Areale wurden detailreich den filmischen Vorlagen nachempfunden, die Stimmung der Vorlage gut eingefangen. Leider regelmäßig Ruckeleinlagen.

Musik: Man bekommt die geniale Musik der Filme zu hören, welche viel zur überzeugenden *Herr der Ringe*-Stimmung beiträgt.

Sprachausgabe: Zusätzliche und neu gesprochene Passagen der deutschen Originalsynchronsprecher von Gandalf und den Gefährten.

Präsentation: Rollenspieler, die endlich einen Titel mit westlichem Grafikstil gesucht haben, werden bei *DHDR: Das Dritte Zeitalter* fündig. Fans der Filme können zudem zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen. Alle Elemente (Grafik, Musik, Sprachausgabe) lassen eine stimmungsvolle Atmosphäre aufkommen. Die Menüs sind zweckmäßig und sehr übersichtlich, haben aber auch kleine Macken.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

GESAMTWERTUNG ★★★★½

GESAMTWERTUNG ★★★★½

MEIN FAZIT SUPER

Udo Crnjak

Hat Bauchweh vor lauter Lachen.

Was für ein Spaß! Nicht nur, dass Nintendo uns mit *Paper Mario: Die Legende vom Äonentor* ein ungemein gehaltvolles Produkt spendiert. Nein, der Titel ist auch noch so mit Humor und völlig unvermittelten Gags voll gestopft, dass es mir nahezu unmöglich war, das Pad aus der Hand zu legen. Mein persönlicher Favorit ist Luigi, der sein eigenes Abenteuer – mitsamt frappierenden Parallelen zu Marios Geschichte – erlebt. Die geniale Übersetzungsarbeit ist uns sogar einen zusätzlichen Prozentpunkt wert, wodurch sich der Titel ohne Probleme im 90er-Bereich positioniert. Das Kampfsystem ist einfach genial und gleichzeitig genial einfach. Außerdem sind die vielen grafischen Spielereien mit der Zweidimensionalität grandios umgesetzt. Zugreifen!

TEST
PAPER MARIO 2

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Intelligent Systems
Speichern:	17 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 60 Hz
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.nintendo-europe.com**

Spieler: **1**	USK-Freigabe: **Ohne Beschr.**
Termin: **12. November**	Preis: **Ca. € 60,-**

- ⊕ Immenser Umfang
- ⊕ Tolles Kampfsystem
- ⊕ Geniale Übersetzung
- ⊕ Innovativer Grafikstil

CONTROLLER CHECK STANDARD

„Die intuitive Steuerung ist schnell erlernbar und angesichts der Aktionsmöglichkeiten übersichtlich."

STEUERUNG **89%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
84%	85%	–%	**90%**

„Das neue Mario-RPG ist **ein toller Spaß** und überzeugt durch Umfang und spielerische Tiefe."

Der Herr der Ringe
Das dritte Zeitalter

Seid ihr gegen den bösen Herrscher Sauron erfolgreich und besteht **die Herausforderung eures Lebens?**

Videospieler mit besonderem Interesse an der *Herr der Ringe*-Trilogie mussten auf den Konsolen vor allem eines sein, um glücklich zu werden: Freunde satter Action. Denn *Die zwei Türme* und *Die Rückkehr des Königs* erforderten vor allem schnelle Reaktionen. Ausgerechnet Electronic Arts, Hersteller dieser beiden Titel, ändert diesen Aspekt nun: *Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter* ist ein reinrassiges Rollenspiel, das neben einer guten Story auch variantenreiche Kämpfe und Charaktersteigerung erlaubt.

MITTEN IM GESCHEHEN

Das dritte Zeitalter nimmt sich zwar die Filmtrilogie zum Vorbild, bietet dem Spieler aber eine eigene Geschichte: Als Berethor, Mitglied der Wache von Gondor, sollt ihr euch im Auftrag des Befehlshabers der Stadt Minas Tirith an die Fersen des Gefährten Boromir heften. Der ist mit Hobbit Frodo Beutlin und dessen Begleitern unterwegs in das Reich des finsteren Herrschers Sauron, um dort den mächtigen Ring zu vernichten. Die in zehn Kapitel unterteilte Handlung durchlebt ihr nicht allein: Regelmäßig stoßen neue Mitglieder zu eurer Schar von Abenteurern, bis die Truppe schließlich auf sechs Mitglieder angewachsen ist. Begleiter im übertragenen Sinne ist auch immer der Zauberer Gandalf: In über 100 Originalsequenzen aus den Filmen hält er euch über die Ereignisse im Ver-

INFO DER KAMPFBILDSCHIRM

Bewährtes System in ungewohntem Gewand

Die rundenbasierten Kämpfe bilden das Herzstück von Das dritte Zeitalter. Wir zeigen euch, was ihr bei solchen Gefechten genau zu Gesicht bekommt.

1 | AKTIONSMÖGLICHKEITEN
Bestimmt, ob euer Held Gegner direkt angreift, Objekte und Talente einsetzt oder den Zug überspringt. Der aktive Charakter wird automatisch hervorgehoben.

2 | EUER TEAM
„GP" steht für Gesundheits-, AP für Aktionspunkte. Jede Aktion – ganz gleich, ob Zauber oder Angriff – kostet eine bestimmte Anzahl von AP. Es können nur drei Helden an einem Kampf teilnehmen, mit L1 wechselt man auf Wunsch aus.

3 | WUCHT-ANZEIGE
Fügt ihr Feinden Schaden zu, füllt sich diese Anzeige. Ist sie schließlich voll, könnt ihr besonders kräftige Spezialattacken starten.

4 | BEFEHLSKETTE
Hier seht ihr, welcher Charakter den nächsten Zug ausführt. Zauber und besondere Objekte können diese Reihenfolge beeinflussen.

5 | KURZTIPPS/ERKLÄRUNGEN
Hilfreich, um auch im Kampf die Übersicht zu behalten. Dadurch seht ihr genau, welche Aktion man mit dem nächsten Klick machen kann.

6 | EURE FEINDE
Je nach Art des Angriffs wählt ihr ein oder mehrere Ziele aus.

7 | AKTIVE ZAUBER UND EFFEKTE
Wirkt Magie oder auch bestimmter Waffenschaden, wird dies durch Symbole über den Köpfen der Teilnehmer angezeigt.

lauf der Ringkriege auf dem neuesten Stand. Dabei trägt es viel zur Spielatmosphäre bei, dass die Originalsynchronstimme sich direkt an den Spieler richtet: Zum einen entwickelt sich so das Gefühl, wirklich in eine Geschichte eingebunden zu sein, zum anderen bekommen selbst Kenner der Filme extra für das Spiel neu gesprochene Sätze zu Gehör.

UNTERWEGS IN MITTELERDE

Im Verlauf eurer Reise durch die Welt von Mittelerde steuert ihr in Third-Person-Ansicht immer nur einen der Protagonisten durch die weitläufigen Levels, während der Rest der Gruppe unsichtbar im Hintergrund bleibt. In dieser Ansicht nehmt ihr auch die Aufträge von Nichtspielercharakteren an. Größere Abenteuer werden durch Zwischensequenzen in Spielgrafik untermalt, kleine Aufgaben lediglich durch reine Textfenster. Besonders anspruchsvoll ist allerdings keine der Missionen: Zumeist müsst ihr lediglich bestimmte Monster töten oder einen speziellen Gegenstand finden, um die Handlung voranzutreiben und das nächste Kapitel der Geschichte zu betreten. Ein Motivationsgrund für das Absolvieren wirklich aller Rätsel und Aufgaben: Löst man eines der Kapitel zu 100 Prozent, kann man über das Hauptmenü diese Levels im so genannten Schatten-Modus spielen. Darin übernehmt ihr das Kommando über die Schergen Saurons und schaltet bei Erfolg magische Gegenstände für die Hauptstory frei.

HERZSTÜCK DES SPIELS

Kommt es zu Gefechten, so schaltet das Geschehen in einen eigenen Kampfbildschirm um (siehe Infokasten „Der Kampfbildschirm"), der vom Aufbau her sehr stark jenem aus der *Final Fantasy*-Reihe für die PlayStation 2 ähnelt. Grund für diese Ähnlichkeit dürfte sein, dass Chefentwickler Steve Gray bereits bei Square an *Final Fantasy VII* mitwirkte, bevor er zu EA wechselte. Ob Zufallsbegegnung oder besonders harte Zwischengegner: Diese rundenbasierten Kämpfe sind das Salz in der Suppe von *Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter* und überaus kurzweilig. Hier müsst ihr nämlich klug die verschiedenen Aktionsmöglichkeiten ausspielen, die eure Heldentruppe bietet. Außerdem kommen dort die vielen magischen Waffen, Rüstungen und Gegenstände zum Einsatz, die man im Spielverlauf findet und mit denen die Heldentruppe sinnvoll ausstaffiert werden muss. Dass immer nur drei eurer Streiter für die gute Seite kämpfen dürfen, stei-

AM ENDE Derartig gespickt, muss die Elbin kapitulieren.

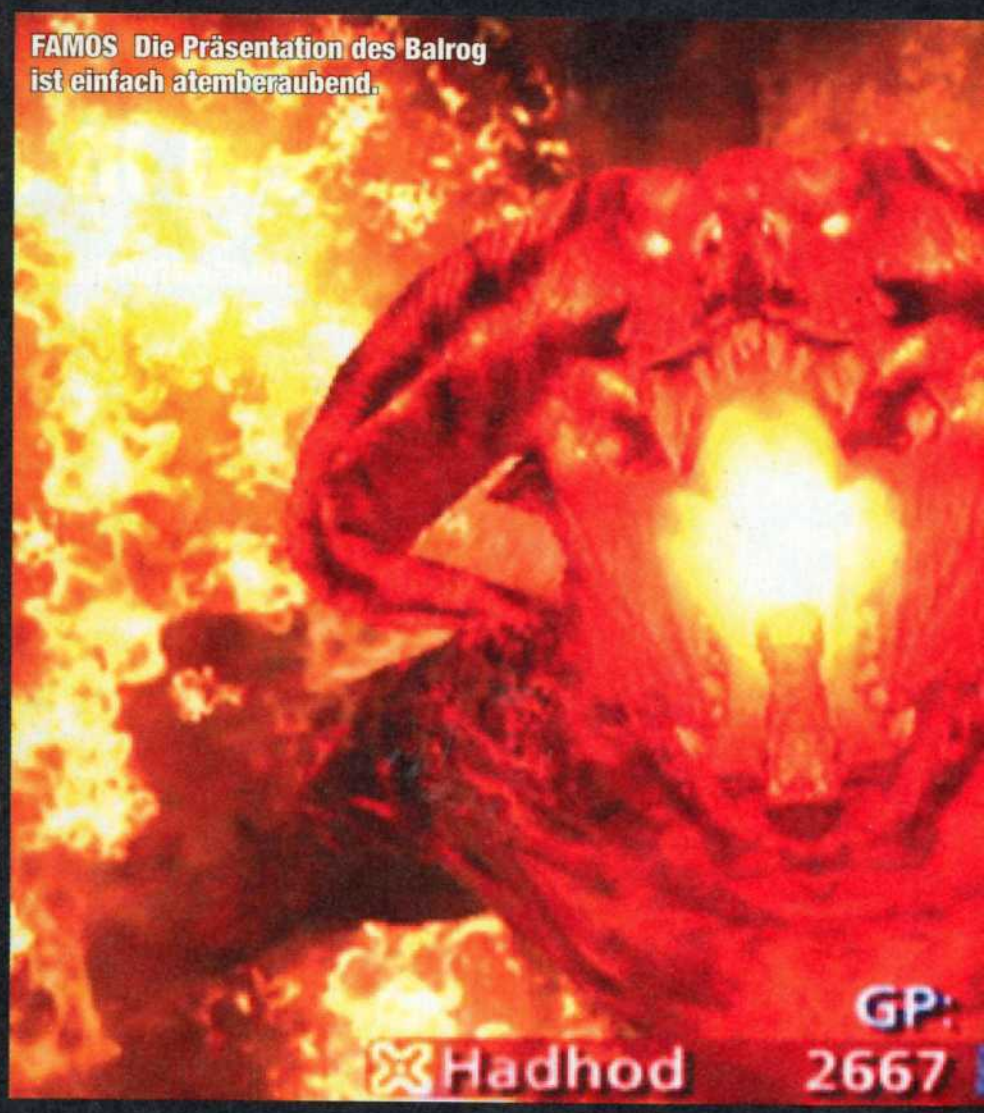
FEUERMAGIE ... wirkt gegen dieses Wasserwesen besonders gut.

BEISSWÜTIG Im Schattenmodus kontrolliert man Saurons Wesen – wie diesen Warg.

UPS Dieser Troll scheint nicht gut aufgelegt zu sein.

MÄCHTIG Eaoden kann Gegnern Energie entziehen und diese an die eigenen Kameraden verteilen.

IM ANMARSCH Berethor wappnet sich für die nächste Attacke.



FAMOS Die Präsentation des Balrog ist einfach atemberaubend.

gert die taktische Komponente zusätzlich. Glücklicherweise könnt ihr via Tastendruck immer zwischen aktiven und ruhenden Helden wechseln, was gut von der Hand geht.

CHARAKTERE MIT EIGENHEITEN

Rollenspieltypisch investiert ihr Erfahrungspunkte für erschlagene Gegner und absolvierte Missionen in die Verbesserung der Helden. Die Steigerung der Attribute geschieht auf unterschiedliche Weise: Grundwerte wie Stärke und Kondition erhöht man zwar nach Levelanstieg manuell. Fertigkeiten wie der Umgang mit Waffen und Zaubern bilden sich allerdings nur in der Praxis aus: Erst dann, wenn man diese im Kampf bewusst einsetzt, wächst eure Fähigkeit in der jeweiligen Disziplin. Mit der erstarkenden Truppe reifen auch die Spezialangriffe: Jeder Treffer steigert die so genannte Wucht-Anzeige. Ist sie voll, kann der Perfekt-Modus aktiviert werden. Auf diese Weise beschwört man gar die schlagkräftigen Ent-Baumwesen und hetzt beißwütige Warg-Bestien auf den Feind. Wer will, erlebt das auch mit einem zweiten Mitspieler im Koop-Modus – dafür schließt dieser einfach einen zweiten Controller an.

AUTHENTISCHE PRÄSENTATION

Ob Waffen, Feinde oder die Schauplätze der abenteuerlichen Reise selbst: *Das dritte Zeitalter* fängt die Atmosphäre der Filme gekonnt im Spiel ein und bietet gerade Fans zahlreiche Wiedererkennungsmo-

INFO KONVERTIERUNGSCHECK

GAMECUBE	
Ladezeit:	17 Sekunden
Sound:	Stereo
Grafik:	★★½
GESAMT	★★½

XBOX	
Ladezeit:	7 Sekunden
Sound:	Stereo
Grafik:	★★★
GESAMT	★★★

PLAYSTATION 2	
Ladezeit:	20 Sekunden
Sound:	Stereo
Grafik:	★★★
GESAMT	★★½

FAZIT

Im Vergleich der einzelnen Konsolen bildet der GameCube das Schlusslicht. Hauptgrund dafür sind sowohl die Einbrüche in der Bildfolge, die bei Nintendos Konsole stärker auffallen als bei Xbox und PS2, als auch die vergleichsweise groben Texturen. Die Xbox-Version bietet noch die beste technische Performance, auch wenn selbst hier zum Teil noch Ruckler zu sehen sind. Von der Controllerbelegung her ist aber die PS2 Spitzenreiter.

mente. Eindrucksvoll ist insbesondere die Figur des Balrog, auf den man bereits relativ zu Anfang des Spiels trifft – derart grafisch aufwendige Gegner bieten derzeit nur wenige Spiele. Ebenso überzeugen Kreaturen wie die muskelbepackten Uruk-Hai und die kolossalen Trolle mit detailreicher Gestik und Animationssequenzen. Auf den eigenen Helden trifft dies im Reise-Modus leider nicht zu: Die Laufsequenzen wirken abgehackt, regelmäßig geht auch die Bilddarstellung merklich in die Knie. Mängel in der Übersicht gibt es ebenfalls: Zwar existiert eine kleine Karte mit einer Zoomstufe, auf der man auch die Richtung anstehender Aufgaben sieht. Nicht immer wird aber klar, wo genau solche Missionspunkte zu finden sind. Habt ihr außerdem einen Kampf begonnen, bringt euch nur das Ausschalten des GameCube ins Hauptmenü zurück, sofern ihr nicht bis zum Tod eurer Helden warten wollt. Am Spielspaß ändern diese Mängel dennoch nur wenig: *DHdR: Das dritte Zeitalter* fesselt Rollenspieler, die mehr als Haudrauf-Abenteuer erwarten und taktisch planbare Kämpfe in atmosphärisch dichter Präsentation bevorzugen, langfristig vor die Konsole. Für Herr der Ringe-Fans sowieso Pflicht.

NICO LINDNER

Schritt für Schritt Richtung Sieg

Sowohl Das dritte Zeitalter als auch Gladius bieten Rollenspielunterhaltung mit rundenbasierten Kämpfen. Auch wenn sie in puncto Spielspaß fast gleichauf sind: Unser Detailcheck zeigt, wo die feinen Unterschiede liegen.

HDR: DAS DRITTE ZEITALTER

UMFANG ★★★★☆

Story: Als Berethor, Mitglied der Wache von Gondor, werdet ihr beauftragt, Boromir und den Gefährten zu folgen.

Spielbare Figuren: Ein Hauptcharakter, 5 Kämpfer ergänzen die Truppe, ab und an treten Nichtspielercharaktere an eure Seite.

Spielzeit: Auch erfahrene Spieler werden über 20 Stunden brauchen, um das Spiel zu lösen.

Multiplayer: Wahlweise teilen sich zwei Spieler die Kontrolle der Gruppe.

GAMEPLAY ★★★★☆

Verlauf: In Third-Person-Perspektive wandert ihr durch Mittelerde und bestreitet zahlreiche rundenbasierte Kämpfe. Dabei werden die Schauplätze der Filme besucht.

Rollenspielanteil: Hoch; Stufenanstieg, neue Zauber und Attacken, Sammeln neuer Ausrüstung.

Motivation: Taktisch kluges Planen der Kämpfe; Besuchen der Schauplätze der Filme.

Einstieg: Regelmäßige Texteinblendungen bringen das Spielprinzip näher, Schnitzer in der Kontrolle.

TECHNIK ★★★★☆

Grafik: Alle Areale wurden detailreich den Filmen nachempfunden, die Stimmung der Vorlage gut eingefangen. Leider treten regelmäßig Ruckeleinlagen auf.

Detailgrad: Detaillierte Charaktermodelle; etwas leblos wirkende Umgebungen.

Zwischensequenzen: Ergänzend zu Zwischensequenzen in Spielegrafik treiben über 100 Originalclips aus den Filmen die Story voran.

Sound: Die geniale Musik der Filme findet sich auch im Spiel, zusätzlich neu gesprochene Passagen der deutschen Originalsynchronsprecher.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

GLADIUS

UMFANG ★★★★★

Story: Im historischen Rom bestreitet ihr mit zwei spielbaren Charakteren Gladiatorenkämpfe.

Spielbare Figuren: 2 Hauptcharaktere mit jeweils unterschiedlichen Start punkten, ca. 30 verschiedene rekrutierbare Kämpfer aus 6 Kriegerklassen.

Spielzeit: Durch zwei Charaktere kann der Spieler 2x 500+ Kämpfe erleben und 38 Auszeichnungen gewinnen.

Multiplayer: Coop- und Duell-Modus, müssen erst freigespielt werden.

GAMEPLAY ★★★★☆

Verlauf: Auf einer Landkarte wandert ihr von Arena zu Arena, wo ihr durch rundenbasierte Kämpfe Auszeichnungen gewinnt. Besonders Fans von Gladiatorenfilmen fühlen sich heimisch.

Rollenspielanteil: Hoch; Stufenanstieg und Kauf neuer Ausrüstung sowie Attacken oder auch Zauber.

Motivation: Gewinnen und Sammeln von Auszeichnungen. Die Story ist eher nebensächlich.

Einstieg: Einfaches Tutorial erklärt das Grundprinzip. Menüführung anfangs etwas wirr, aber gute Lernkurve.

TECHNIK ★★★½☆

Grafik: Nicht schlecht, aber auch nicht allzu spektakulär. *Gladius* wurde von LucasArts zwar technisch gut umgesetzt, ist audiovisuell aber kein Highlight geworden.

Detailgrad: Hübsche Modelle und Animationen. Die Texturen machen einen etwas tristen Eindruck.

Zwischensequenzen: Stimmungsvolle Sequenzen in Spielegrafik bringen die Handlung des Spiels weiter voran und sorgen für Gladiatorenstimmung.

Sound: Leider ist die Musik auf die Dauer etwas eintönig. Die Fanfarenklänge sorgen aber für die richtige Gladiatorenstimmung.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

MEIN FAZIT SEHR GUT

Udo Crnjak
hat Brusthaare wie Gimli.

Das dritte Zeitalter kombiniert ein gut funktionierendes Kampfsystem mit einer atmosphärisch dichten Spielwelt. Die Stimmung der Filmvorlage wird außerdem überzeugend eingefangen, was neben den schön importierten Schauplätzen nicht zuletzt an der genialen Musik und der Originalsynchronstimme von Gandalf liegt, die sich direkt an den Spieler wendet. Ein bisschen mehr Feinschliff hätte ich mir aber gewünscht: Teils fällt die Orientierung schwer, auch die Präsentation der Nebenmissionen fiel recht blass aus. Zudem ruckelt die GameCube-Version regelmäßig. Am Spielspaß ändert das jedoch nichts – besonders der stete Ausbau der toll präsentierten Kampftechniken, egal ob Zauber oder normaler Angriff, macht langfristigtig Laune.

TEST

DHDR: DAS DRITTE ...

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Speichern:	10 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.electronic-arts.de**

Spieler **1-2**	USK-Freigabe **Ab 12 Jahren**
Termin **04. November**	Preis **Ca. € 60,-**

- ⊕ Gelungene *Herr der Ringe*-Atmosphäre
- ⊕ Gut funktionierendes Kampfsystem
- ⊕ Motivierender Charakterausbau
- ⊖ Mankos in Technik und Gameplay

CONTROLLER CHECK STANDARD

„Teilweise recht umständlich. Nach der Eingewöhnungsphase funktioniert die Belegung aber gut."

STEUERUNG 77%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
77%	87%	81%	**83%**

„Tolle Atmosphäre und spannendes Kampfsystem ziehen den Spieler rasch in ihren Bann."

GLITZER In diesen Truhen findet ihr nützliche Extras.

GEFÄHRLICH Die schwingenden Beile sind nicht zu unterschätzen.

HELFER Blink sucht für euch unter der Erde nach Schätzen.

Spyro: A Hero's Tail

Der kleine Drache zieht erneut in den **Kampf gegen das Böse.**

Spyro erfreut seit Jahren auf unterschiedlichen Spielsystemen Jump&Run-Fans. Nach dem etwas mauen Debüt des lilafarbenen Drachen auf dem GameCube liegt nun das neueste Abenteuer vor. Diesmal stiftet der gefallene Drache „Rot" (sehr einfallsreicher Name für einen roten Drachen) Unruhe. Zusammen mit Spyros Erzfeind Gnasty Gnorc verteilt er dunkle Edelsteine im Land, die den Bewohnern ihre Energie rauben.

NEUE GESICHTER

Wer die Vorgänger kennt, wird sich auch im neuesten Drachenabenteuer sofort heimisch fühlen, denn Spyros alte Freunde Geldsack, Zoe und Sparx stehen ihm wieder hilfreich zur Seite. Neu mit von der Partie sind u. a. der konfuse Professor, Sergant Byrd und der Maulwurf Blink. In den wieder zahlreich vorhandenen Minispielen übernehmt ihr erstmals auch die Rolle eurer Freunde und fliegt mit Byrd über Burglandschaften oder grabt euch mit Blink durch unterirdische Tunnel. Meist gilt es hier, innerhalb eines Zeitlimits bestimmte Aufgaben zu erfüllen, wie man sie aus den früheren Titeln kennt. Als Belohnung winken Dracheneier oder Lichtedelsteine, mit denen ihr die abenteuerlichen Maschinen des Professors betreibt. Auch Spyro selbst hat dazugelernt. Neben Flammen und Elektroden rückt er seinen Gegnern mit Feuerbomben, Kugelblitzen und Wasserbomben zu Leibe. Riesenspinnen, mit Keulen bewaffnete Krokodile, Dinosaurier und Feuer speiende Blumen haben keine Chance. Fans wird sofort auffallen, dass es keine Teleporter mehr zwischen den Welten gibt. Neuerdings sind diese durch schmale Pfade miteinander verbunden. Bestimmte Wege öffnen sich aber erst, nachdem ihr die entsprechenden Aufgaben erfüllt habt.

BUNT UND DETAILREICH

Spyro und seine Welt präsentieren sich noch bunter als früher. Die Texturen sind feiner und kleine Details wie umherfliegende Vögel oder die schön gezeichnete Vegetation lassen Spyros Welt lebendig wirken. Ruckler gibt es keine mehr, lediglich kleine Clippingfehler trüben den guten optischen Eindruck. Die tolle deutsche Sprachausgabe sorgt für ein märchenhaftes Flair und die verspielten Melodien gehen gut ins Ohr, ohne zu nerven. Dank der kleinen Frischzellenkur spielt sich der Titel richtig klasse und ist nicht nur für Spyro-Fans eine Überlegung wert.

SASCHA DOWIDAT

MEIN FAZIT **GUT**

Sascha Dowidat
möchte ein kleiner Drache sein.

Ich liebe diesen knuddeligen Drachen. Schon die Vorgänger haben mich Stunden gefesselt. *A Hero's Tail* glänzt mit den Stärken der Vorgänger und merzt die Schwächen von *Spyro: Enter the Dragonfly* weitgehend aus. Die technischen Verbesserungen stehen dem Titel sehr gut, wenngleich man aus dem Cube sicherlich mehr herausholen könnte. Aber letztendlich steht der Spielspaß im Vordergrund und dieser ist bei Spyros neuestem Abenteuer über jeden Zweifel erhaben. Die schön ineinander überleitenden Levels, die abwechslungsreichen Minispiele, den tollen Humor und Spyros neue Fähigkeiten sollten sich alle Jump&Run-Freunde, ob jung oder alt, einmal genauer ansehen. Gebt dem Drachen eine Chance!

TEST

SPYRO: A HERO'S TAIL

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Vivendi Universal
Entwickler:	Eurocom
Speichern:	20 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.website.de**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**
Termin **26. November**	Preis **Ca. € 55,-**

- Spyro!
- Detaillierte Spielwelt
- Motivierendes Gameplay
- Könnte technisch noch besser sein

CONTROLLER-CHECK **STANDARD**

„Intuitive und leicht zu erlernende Steuerung, die gut von der Hand geht."

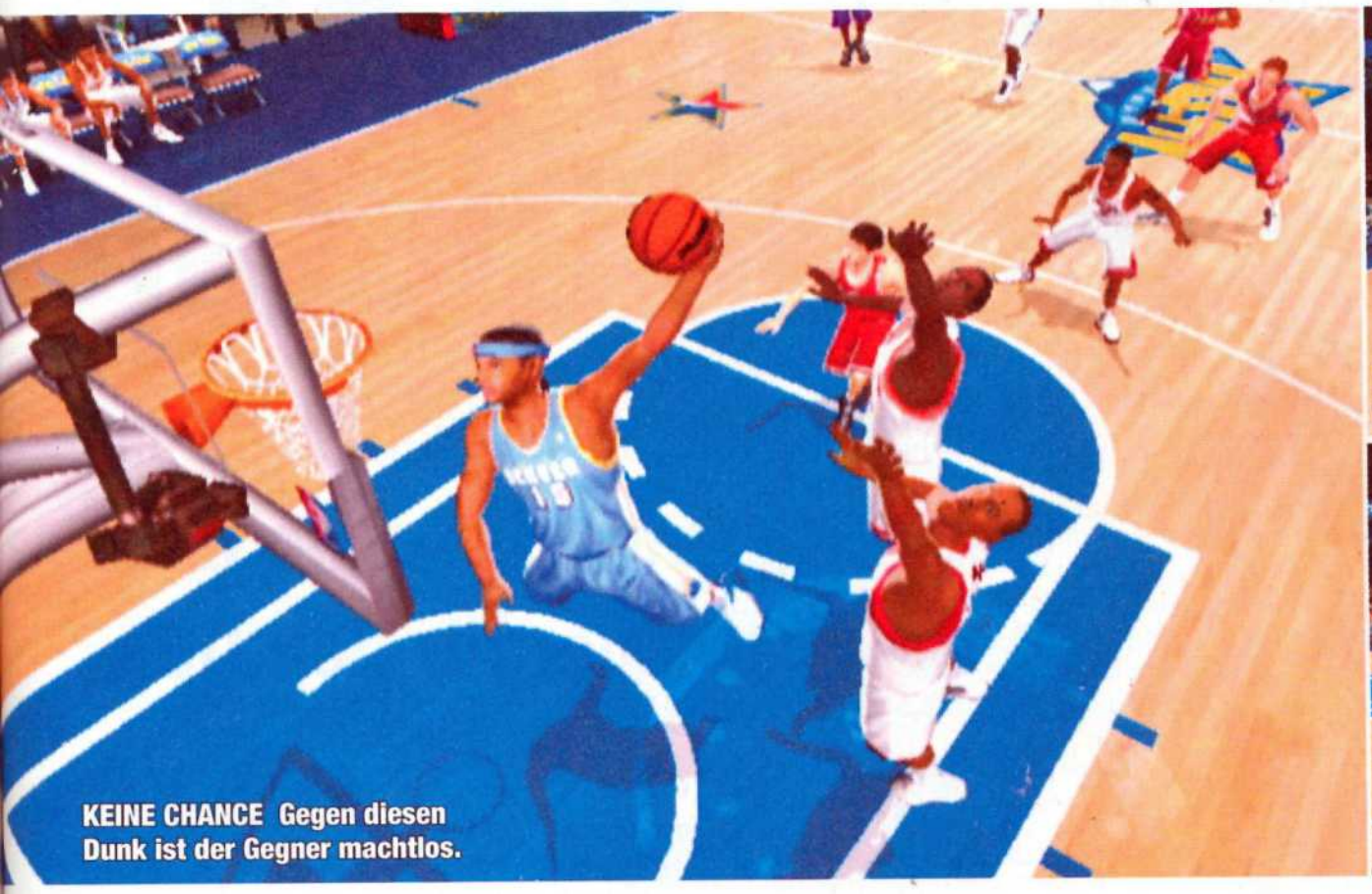
STEUERUNG **84%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
78%	79%	–%	**80%**

„Tolle Fortsetzung der Spyro-Serie mit technischem Update und feinen Neuerungen."

NBA LIVE 2005



KEINE CHANCE Gegen diesen Dunk ist der Gegner machtlos.

KRITISCH Solche Würfe wollen gut überlegt sein.

3-PUNKTE-CONTEST Hier ist volle Konzentration gefordert.

Electronic Arts schickt seine **famosen Basketballkünstler** erneut auf den Court.

Alle Jahre wieder versorgt EA Sportfans mit den neuesten Updates ihrer bekannten Sportspielserien. Basketballfreaks werden schon sehnsüchtig auf *NBA LIVE 2005* gewartet haben. Nicht nur technisch, sondern auch spielerisch hat sich dieses Jahr wieder eine Menge auf dem Platz getan.

ALL-STAR-WEEKEND

Um die Fans bei Laune zu halten, haben die Entwickler *NBA LIVE 2005* ein völlig neues Event spendiert, das All-Star-Weekend: Hier findet ihr neben einem 3-Punkte-Contest, dem Rookie/Sophomore-Game und dem All-Star-Game auch den Slam-Dunk-Contest. Mit bis zu vier Spielern gleichzeitig dürft ihr hier den besten Ballakrobaten unter euch ermitteln. Nicht nur die über zehntausend verschiedenen Dunk-Möglichkeiten sorgen für Staunen, auch die bombastische Präsentation mit genialer Sounduntermalung und butterweichen Animationen überzeugt.

TOLLES GAMEPLAY

Auf dem Platz geht wieder richtig die Post ab, denn *NBA LIVE 2005* spielt sich merklich flüssiger und schneller als der Vorgänger, erfüllt aber immer noch den Anspruch einer Simulation. Dank der einfachen Steuerung gelingen sogar Neueinsteigern schnell geschickte Pässe und atemberaubende Dunkings, die man selbst im TV selten zu sehen bekommt. Experten erfreuen sich an anspruchsvollen Spielzügen, um die gegnerische Abwehr gekonnt auszutricksen. Gegen stärkere Teams sind solche Attacken auch bitter nötig, denn die gegnerische KI ist nicht von schlechten Eltern. Oftmals bedarf es gezielter Pässe, um aus guter Position zum Wurf zu kommen. Wie das Gameplay kann auch der Umfang von *NBA LIVE 2005* voll überzeugen: Neben zahlreichen Freestyle-Modi und dem Exhibition-Spiel steht der Dynasty-Modus im Mittelpunkt. Dort kreiert ihr euer eigenes, individuelles Dreamteam und führt es zur Meisterschaft. Alle Basketball-Fans finden ein gelungenes Update zum letzten Jahr und Einsteiger eine willkommene Gelegenheit, sich mit Dunks und Alley-Oops einmal genauer zu beschäftigen.

SASCHA DOWIDAT

MEIN FAZIT SEHR GUT

Sascha Dowidat
dribbelt jetzt durch die Redaktion.

Basketball-Spiele gehören absolut nicht zu meinen Favoriten. Zu kompliziert und komplex sind häufig Gameplay und Steuerung. *NBA LIVE 2005* hat mich eines Besseren belehrt. Die gelungene Lernkurve, tolle Präsentation und die vielfältigen Spielmöglichkeiten fesseln stundenlang vor den Bildschirm. EA hat es wieder einmal geschafft, ein fast perfektes Update auf die Beine zu stellen und den Vorgänger noch mal zu toppen. Für alle Sportfans ein Pflichttitel.

TEST

NBA LIVE 2005

Genre:	American Sports
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Canada
Speichern:	51 Blöcke
Sprache:	Dt. Text, engl. Sprache
Video:	4:3
Audio:	Dolby Sourround

Internet: **www.electronic-arts.de**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 60**

- ⊕ Neues All-Star-Weekend-Event
- ⊕ Tolle Präsentation
- ⊕ Flüssiges Gameplay
- ⊖ Nur ein Update

CONTROLLER-CHECK STANDARD

„Sehr eingängige und variantenreiche Steuerung – auch für Einsteiger leicht zu erlernen."

STEUERUNG **85%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
85%	82%	85%	**85%**

„Grandioses Update der NBA-Live-Serie mit vielen Neuerungen – **für Fans ein absolutes Muss.**"

N-ZONE HIT

Zelda
The Minish Cap

Sehnsüchtig erwartet, endlich da und besser als je zuvor: **das erste neue Zelda-Abenteuer für den GBA.**

Obwohl der GBA schon mehr als drei Jahre auf dem Markt ist, wurden *Zelda*-Fans bisher mit Nachahmern und einer Konvertierung des angegrauten, wenn auch genialen *A Link to the Past* (N-ZONE-Wertung 90 %!) abgespeist. Endlich zeigt Nintendo Erbarmen und serviert eine neue Mär um eine entführte Prinzessin und einen Helden, der das tut, was die Erwachsenen nicht zustande bringen.

KLEINER MANN MIT GROSSEM HERZ

Für alle *Zelda*-Titel für Game Boy (Color) oder GBA zeichnete mit Ausnahme von *Links Awakening* ein kleines Programmierteam von Capcom namens Flagship verantwortlich, das zuletzt durch die perfekte Umsetzung des besagten SNES-*Zelda* von sich reden machte. Beste Voraussetzungen also für einen potenziellen Action-Adventure-Hammer. Der Druck war entsprechend groß und so setzten die Entwickler auf das bewährte Konzept, alte *Zelda*-Tugenden mit neuen Elementen zu mischen. Wie immer steht am Anfang der Geschichte ein kleiner Junge. Während eines Festes in Hyrule geschieht das, was passieren muss: Ein Bösewicht übelster Sorte entführt die liebliche Prinzessin Zelda. Und Link wäre nicht Link, wenn er nicht sofort in die Bresche springen würde, um die Holde aus den Fängen des Bösewichtes zu befreien. So weit wie gehabt. Dafür muss Link dieses

OBJEKT DER BEGIERDE Das Schwert der Macht ist der Schlüssel zum (Un-)Frieden.

Mal ein zerbrochenes Schwert reparieren lassen und mit den vier Elementen magisch aufladen, um den durchgeknallten Entführer in die Schranken zu weisen und die Prinzessin sicher nach Hause zu holen. Doch damit beginnt Links Reise erst. Die größte Hilfe erhält er von den Minish, einem kleinen Wichtelvolk, das so klein ist, dass es ungesehen zwischen den Menschen leben kann. Um entsprechend mit den Wichteln zu interagieren, hilft Link ein besonderer Minish, der sich wie eine Mütze auf seinen Kopf setzt und ihn an bestimmten Orten, wie speziellen Baumstämmen, Krügen oder Steinen, auf die Größe einer Ameise schrumpfen lassen kann. Bald erfährt Link, dass dem Volk der Minish große Gefahr droht, und natürlich steht er diesen kleinen Wesen helfend zur Seite.

KOMISCHE HÜTE Links Mütze kann nicht nur sprechen, sie kann auch verkleinern.

UUAAAAHHHH! In der Lore geht es besonders schnell vorwärts, auch für die „Mütze".

WAS BEDEUTET SCHON GRÖSSE?

Ein Teil der Rätsel wird natürlich über die Größe von Link gelöst: Bestimmte Bereiche kann man lediglich als kleiner Link erreichen, die meisten aber nur als großer. In den ersten Dungeon gelangt Link beispielsweise nur als Minish-Link. In den Labyrinthen selbst ist traditionelle *Zelda*-Action gefragt. Wie üblich werden Kisten verschoben, Lampen angezündet und jede Menge Monster verhauen. Ein ordentlicher Zwischen- und Endgegner fehlt selbstverständlich in keinem Gewölbe. Neue Elemente und Gegenstände wie beispielsweise ein magischer Krug, der unter anderem Gegner ansaugen kann, peppen den Spielverlauf entsprechend auf und ergänzen das herkömmliche Inventar wie Bogen, Bomben und Pegasusstiefel perfekt. Besonderes Lob gebührt dem Umstand, dass auch früh im Spiel erworbene Gegenstände durch das ganze Spiel hindurch notwendig sind, um bestimmte Rätsel zu lösen. Dadurch werden gerade die späteren Dungeons sehr komplex. In puncto Umfang kann es *Minish Cap* durchaus mit seinem indirekten Vorgänger *A Link to the Past* aufnehmen, kann ihn sogar übertrumpfen, wie in allen anderen Bereichen auch. Egal ob grafisch, akustisch oder in der Spielbarkeit, überall setzt *Minish Cap* noch einen drauf. Mit Sicherheit wird *The Minish Cap* ein GBA-Klassiker, der sogar vielen Titeln auf TV-Konsolen zeigt, wie ein Spiel aussehen muss.

ALEXANDER FUNKE

STAUBSAUGER Mit dem magischen Kelch zieht Link seine Gegner förmlich an.

WO ISSER? Damit Minish-Link nicht verloren geht, gibt es eine Extramarkierung.

MEIN FAZIT SUPER

Fabian Sluga
hofft auf viele Entführungen.

Nintendo-Fans haben es derzeit sehr schwer, denn so viele Hochkaräter sind schon lange nicht mehr auf einmal erschienen. Die letzten Nintendo-Titel fallen in erster Linie durch einen einzigartigen Spielwitz auf, da macht auch der neue *Zelda*-Teil keine Ausnahme. Zu sehen, wie der Minish-Link durch die Welt stapft oder eine Irrfahrt in einer Lore übersteht, ist so unglaublich amüsant, dass man immer mehr vom Spiel sehen will. Betrachtet man auch noch die technische Perfektion und die glänzende Spielbarkeit, bleibt *Zelda*-Fans und vor allem denen, die *A Link to the Past* für das beste *Zelda* halten, nur eines: Spielt dieses Spiel! Es bietet mehr Geheimnisse, härtere Gegner, ausgeklügeltere Dungeons und einen Charme, der zumindest auf dem GBA seinesgleichen sucht. Ein überaus würdiger Nachfolger des genialen SNES-*Zelda*, das sich per GBA Player auch fast so spielt.

TEST

ZELDA: THE MINISH CAP

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Flagship
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.nintendo.de**

Spieler: **1**	USK-Freigabe: **Ohne Beschr.**
Termin: **12. November**	Preis: **ca. € 40,-**

- Technisch erstklassig
- Riesiger Umfang
- Einzigartiger Spielwitz
- Unzählige Geheimnisse

CONTROLLER CHECK STANDARD

„Obwohl leicht angepasst, werden sich gerade *A Link to the Past*-Kenner sofort zurechtfinden."

STEUERUNG **90%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
92%	90%	– %	**93%**

„Eines ist ganz sicher: Das Spiel hat **das Zeug zum Klassiker! Ein Pflichttitel.**"

ENDKAMPF Traditionell treffen Mario und Donkey Kong im letzten Level aufeinander.

VERSCHACHTELT Vor der Reise in die Fabrik müssen die Minis verpackt werden.

N-ZONE HIT

Mario vs. Donkey Kong

Back to the Roots: Mario kämpft in der **Fortsetzung seines ersten Hits** erneut gegen den Affen.

Wir erinnern uns: Mario hatte seinen ersten Auftritt im Automatenklassiker *Donkey Kong* von 1981 als tapferer Retter von hilflosen Mädchen, die von dem bösen Affen entführt wurden. 1994 gab es ein Game-Boy-Remake, das besonders durch intelligentes Leveldesign auffiel und in den Fachmagazinen Traumwertungen einheimste. Erst jetzt gönnt Nintendo dem erfolgreichen Spiel eine (inoffizielle) Fortsetzung. Allerdings geht es diesmal nicht um eine entführte Prinzessin, nein, es ist viel schlimmer: Als Donkey Kong per TV-Werbung von einer Mini-Mario-Puppe erfährt, will er die natürlich sofort haben. Leider ist sie überall ausverkauft, daher wagt sich der Gorilla an die Quelle, bricht in die Fabrik ein und eignet sich eine komplette Produktion an. Um die gestohlenen Puppen wiederzubeschaffen, geht Mario persönlich der Sache nach.

RETTET DIE MINIS

Das Spiel besteht aus sechs Territorien mit je acht Levels. In sechs dieser acht Levels muss Mario seine eigenen Mini-Ausgaben suchen und befreien. Jeder dieser Levels ist als Labyrinth aus Leitern und Plattformen konzipiert, in dem Mario entweder den Ausgang oder einen Mini-Mario finden muss. Das schafft er durch Meistern der üblichen Lauf- und Sprungpassagen, die vor allem in späteren Levels durch hammerharte Kopfnüsse wie beispielsweise komplexe Schalteraufgaben immer fordernder werden. Im siebten Level verpackt Mario seine Minis in einer Box, bevor es im letzten Level eines Territoriums zum direkten Kampf zwischen dem Klempner und seinem Erzfeind Donkey Kong kommt. Trotz weiterer freispielbarer Territorien fällt vor allem der geringe Umfang negativ auf – da hätte man mehr bieten können. Doch bis zum Ende wird man hervorragend unterhalten, wie vor acht Jahren überzeugen das Leveldesign und diesmal auch die Grafik sowie die herzallerliebsten Animationen von Mario. Aufgrund der Konzeption mit kurzen Levels und anschließender Speichermöglichkeit ist das Spiel aber vor allem eines: hervorragende Unterhaltung für unterwegs. Ein ideales Game-Boy-Advance-Spiel eben.

ALEXANDER FUNKE

HANDLAUF Mit einer geschickten Turnübung kommt Mario sicher hier durch.

ERKLÄRUNG Vor jedem Level gibt es Tipps für den richtigen Lösungsweg.

FAZIT SUPER

Udo Crnjak liebt auch *Mario*-Spielzeug.

Obwohl von Nintendo nicht entsprechend vermarktet, könnte das Spiel auch Donkey Kong 2 heißen. Wer den acht Jahre alten Klassiker kennt, findet sich ohne Umschweife zurecht und wird *Mario vs. Donkey Kong* lieben. Der Hardware entsprechend aufgepeppt, erinnert der Titel vom Spielkonzept her ein wenig an die Handheld-Anfänge mit der legendären *Game and Watch*-Reihe. Grafisch hat er aber nichts mehr mit den LCD-Spielen gemein: Als ich gesehen habe, wie witzig es allein aussieht, wenn Mario auf den Händen läuft, war ich versucht, die 90er-Wertungsgrenze zu sprengen. Der geringe Umfang bremst den Titel wertungstechnisch aber aus. Trotzdem ein toller Jump&Run-Spaß!

TEST

MARIO VS. DONKEY KONG

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.nintendo.de**

Spieler: **1**	USK-Freigabe: **Ohne Beschränkung**
Termin: **19. November**	Preis: **Ca. € 40,-**

- ⊕ Klasse Animationen
- ⊕ Perfekt für zwischendurch
- ⊕ Gute Rätseleinlagen
- ⊖ Geringer Umfang

CONTROLLER CHECK STANDARD

„Trotz vieler Steuerungsmöglichkeiten von Mario ist die Steuerung clever belegt."

STEUERUNG 86%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
84%	79%	- %	**88%**

„Inoffizielle Fortsetzung des Klassikers für die **perfekte Unterhaltung** zwischendurch."

IMPORT-NEWS

N-ZONE JAPAN-AKTUELL

Warren Harrod berichtet.

Nintendo startet TV-Werbung

Nintendo hat gerade damit begonnen, in Japan die ersten Nintendo-DS-Fernsehwerbespots zu zeigen. Einer der Hauptprotagonisten ist die in Japan sehr angesagte, erfolgreiche Künstlerin Hikaru Utada. Nach nur zweiwöchigen Dreharbeiten Ende August begann Nintendo am 18. September mit der Ausstrahlung der Spots, die mit dem Song „Easy Breeze" des EXODUS-Albums unterlegt sind. Bis zum Start des Nintendo DS sollen die Spots regelmäßig gezeigt werden. In der ersten Phase werden noch keine aktuellen Bilder kommender DS-Titel gezeigt. Vielmehr liegt der Fokus auf Hikaru Utadas Umgang mit dem neuen Handheld. Um ihre überraschten Reaktionen auf das Touchpad und die neuartige Spielerfahrung authentisch zu halten, gab man ihr vor Beginn der Arbeiten keinerlei Informationen über das Gerät. Sie experimentierte mit dem Nintendo DS, während die Kameras ihre verwunderten Reaktionen und das amüsierte Kichern aufnahmen, die Hauptbestandteil der neuen Spots sind. Hauptsache, es wirkt ...

N-ZONE VERKAUFSCHARTS

Japan

NINTENDO GAMECUBE

1 Paper Mario RPG
2 Golden Gash
3 Zoids VS III
4 Donkey Konga 2
5 Pikmin 2

GAME BOY ADVANCE

1 Pokemon Emerald
2 Super Mario Brothers 2
3 Boboboubo Boubobo
4 Super Mario Ball
5 Legend of Link

Quelle: Media Create, Internet: www.m-create.com

Tokyo Game Show

Special Report

Tokyo im **Mittelpunkt von Spielern** und Herstellern.

Vom 24. bis 26. September fand auf dem Makuhari-Messegelände in Tokyo Japans größte Videospielmesse statt, die Tokyo Game Show. Über 160.000 Besucher informierten sich über die kommenden Spielehits. Im Unterschied zu den letzten Jahren, in denen immer viele Nintendo-Spiele gezeigt wurden, gab es dieses Jahr nur eine sehr begrenzte Anzahl an Titeln zu bestaunen. Grund dafür ist Nintendos eigene Show im November. Besonders für den DS hält man Informationen und Material über die neuen Spiele noch zurück, um sie dort erstmals zeigen zu können.

Dennoch gab es einige interessante Titel für GameCube, Game Boy Advance und Nintendo DS, die man sich genauer ansehen sollte. Capcom liefert gleich mit drei Krachertiteln den größten Nachschub für den GameCube: Resident Evil 4, Viewtiful Joe 2 und Killer 7. Die größten Schlangen bildeten sich natürlich vor Resident Evil 4, das in einem separaten Raum gezeigt wurde. Erstmals war der Gruselschocker in Japan spielbar und somit unabhängig von der Plattform wichtigster Titel der Game Show. Während Viewtiful Joe 2 ebenfalls angespielt werden konnte, gab es von Killer 7 nur eine Demo zu sehen. Capcom präsentierte beide Titel auf einer speziellen Showbühne und die Entwickler verrieten Details zu den Spielen. Für Viewtiful Joe 2 hatte Capcom extra die Sprecher der japanischen Animeserie eingeladen. Von den weiteren gezeigten Titeln anderer Hersteller waren lediglich Naruto 3 von Tomy und Chaos Field von Sega spielbar. Naruto ist eines der meistverkauften GameCube-Spiele in Japan und hat sich zu einer eigenen Serie entwickelt. Der Titel war äußerst beliebt und dürfte im Weihnachtsgeschäft eine große Rolle spielen. Die aktuellen Entwicklungen von Bandai wurden nur als Video gezeigt, machten aber schon einen hervorragenden Eindruck.

DS NICHT SPIELBAR

Obwohl Nintendo der TGS nicht beiwohnt, gab es zahlreiche Dritthersteller, die für den Nintendo DS entwickeln, und so erwarteteten die Besucher einige spielbare DS-Titel. Aber sie wurden enttäuscht

EXOTISCH In Europa ist die Naruto-Serie fast unbekannt.

NARUTO

ERFOLGREICH Zoids ist aktuell auch in den japanischen Verkaufscharts vertreten.

ZOIDS

N-ZONE NEWSTICKER

+++ Donkey Kong Jungle Beat nutzt nicht den Standard-Controller Nach Donkey Konga, welches den DK Bongos-Controller nutzt, kommt nun das erste Action-Spiel, in dem ihr Donky Kong durch Schläge auf die Trommel nach links und rechts bewegt oder einen Sprung ausführt. Den Standardcontroller benötigt ihr nicht. **+++ Besondere Überraschung** Club-Nintendo-Mitglieder, die bisher mehr als 400 Punkte gesammelt und den Status Platinum Member erreicht haben, können sich ein Ticket für den im Herbst stattfindenden NINTENDO WORLD Touch! DS-Event sichern. **+++ DS-Launchtitel** Nintendo wird zum Start des Nintendo DS in Japan zwölf Titel in den Handel bringen. Fünf Titel stammen aus dem Hause Nintendo zusammen mit sieben weiteren Spielen von Sega, Koei, EA, Aruze, Success und Spike. **+++ Neuer Pokémontitel für DS** Nintendo gab bekannt, dass man den neuesten

SCHOCK Sei ganz brav und komm zu Papa ...

– auf der ganzen Messe gab es keinen einzigen spielbaren Titel. Firmen wie Sega, Tecmo, Tomy und Square Enix zeigten auf ihren Ständen Poster oder veranstalteten Bühnenshows, um DS-Titel anzukündigen, zu sehen gab es jedoch wenig. Die größte DS-Ecke bot Sega, die Puyo Puyo Fever und I Would Die For You zeigten. Ein riesiges Schild kündigte Puyp Puyo Fever für den 24. Dezember 2004 an, während I Would Die For You schon am Launchtag des DS, am 2. Dezember, erscheinen soll. Obwohl beide nicht spielbar waren, gab es am Stand spezielle Touchscreen-Displays, um den Besuchern ein Gefühl für die Steuerung des innovativen Gerätes zu geben. Tomy, das schon zahlreiche erfolgreiche Naruto-Spiele für den Game Boy Advance und GameCube veröffentlichte, gab bekannt, dass man Naruto auch auf den DS bringen wird. Tecmo gab in einer fünfminuten Bühnenshow, in der keine Bilder gezeigt wurden, das Erschienen des letzten Monster Farm-Titels Monster Farm Jamboree für den DS bekannt.

EGG MONSTER HERO VON SQUARE

Auf einer speziellen Unternehmenskonferenz von Square Enix, die nicht direkt auf der TGS stattfand, sprachen die Entwickler über Egg Monster Hero, zeigten aber ebenfalls keine Bilder. Es scheint fast so, als empfehle Nintendo den Entwicklern eine Schweigepflicht bis zur großen Nintendoshow im November. Kommen wir zum Game Boy Advance. Da viele Hersteller schon für den DS entwickeln, gab es nur wenige GBA-Titel zu sehen. Wichtigster Titel war Kingdom Hearts Chain of Memories von Square Enix, die dafür einen Extraraum eingerichtet hatten, in dem man gemütlich sitzen und spielen konnte. Darüber hinaus wurden zahlreiche Fortsetzungen gezeigt, die sich im Weihnachtsgeschäft immer gut verkaufen: Duel Masters 3 (Atlus), Zoids Saga Fuzers (Tomy), Rockman EXE 5 (Capcom) und Goeman (Konami).

ALTER BEKANNTER Auch der kleine Ninja ist auf dem GBA wieder unterwegs.

NIEDLICH Hoffentlich spielt sich die GBA-Version genauso gut wie das große Vorbild.

Teil der Pokémon-Serie, Pokémon Diamond/Pearl für den Nintendo DS veröffentlichen wird. +++ **Final Fantasy III für DS** Obwohl Final Fantasy I + II für viele Handheldsysteme umgesetzt wurde, ist es Square Enix bisher nicht gelungen, eine Hardware zu finden, die einer Umsetzung von Final Fantasy 3 gerecht werden könnte. Abhilfe scheint in Sicht, kündigte Square Enix doch jetzt den dritten Teil mit neuen Features für das Nintendo DS an. +++ **PO-KÉMILLIONÄR** In den ersten 21 Verkaufstagen haben sich Pokémon FireRed und Pokémon LeafGreen zusammen über eine Millionen Mal in Nordamerika verkauft. +++ **TIEFSCHLAG** Wrestling-Unternehmen WWE verklagt THQ auf vorzeitige Auflösung des Videospiele-Lizenzvertrags. +++ **SP-BOOM** Nintendo of America meldet um 70 Prozent gestiegene GBA-SP-Verkäufe seit der Preissenkung auf 80 US-Dollar.

N-ZONE USA-AKTUELL

Heinrich Lenhardt berichtet.

Schöne Bescherung

Wie brav muss ich dieses Jahr gewesen sein, damit mir der Weihnachtsmann meinen Nintendo-Wunschzettel abarbeitet? Hmm, mittel-artig reicht eigentlich aus. Angesichts der fertigen Terminlisten fürs US-Weihnachtsgeschäft kommt auf dem GameCube mein Blut nur bei Mario Power Tennis so richtig in Wallung. Mit Baten Kaitos und Lord of the Rings sieht's außerdem im Rollenspiel-Genre ganz gut aus. Da ich anscheinend der einzige Mensch auf Erden war, den Metroid Prime nicht völlig begeistert hatte, spielt auch der Nachfolger nur eine untergeordnete Rolle in meinen Festtagsplänen. Auf dem GBA ragt das Remake von Final Fantasy I & II aus der Masse an Konvertierungen und Kiddie-Kram heraus – genau das Richtige für die ältere Generation an langweiligen Adventssonntagen. Kingdom Hearts für den GBA werde ich mich eher vorsichtig nähern, der PS2-Vorgänger war nicht so ganz mein Fall. Das wäre also unterm Strich eher eine graue Nintendo-Weihnacht, aber der DS-Launch rettet in Nordamerika wohl die Festtage. Stylus und Touchscreen haben es mir ziemlich angetan, die erste Welle an Spielen ist auch gut bestückt. Mario 64 DS und die Demo von Metroid: Hunters sind Pflicht, außerdem bin ich immer für einen Puzzle-Wonneproppen wie Mr. Driller zu haben. Ich bin nur mal gespannt, wie sich der Verkaufsstart des neuen Hardware-Darlings auf den GBA-Modulnachschub auswirken wirkt. „Erwachsenere" Mobilspiele sehe ich mehr und mehr Richtung DS migrieren.

N-ZONE VERKAUFSCHARTS

USA

NINTENDO GAMECUBE

1 Pikmin 2
2 WWE Day of Reckoning
3 Donkey Konga
4 Super Smash Bros. Melee
5 Tales of Symphonia

GAME BOY ADVANCE

1 Pokémon FireRed
2 Pokémon LeafGreen
3 DragonBall Z: Buu's Fury
4 Yu-Gi-Oh! Reshef of Destruction
5 Spider-Man: The Movie 2

Quelle: Media Create, Internet: www.m-create.com

IMPORT-NEWS

N-ZONE ERSCHEINUNGSDATEN

Japan

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

Kururin Squash	10. Oktober
Mario Tennis GC	28. Oktober

Erscheint demnächst:

Mario Party 6	18. November
Viewtiful Joe 2	16. Dezember
Donkey Kong Jungle Beat	16. Dezember
Biohazard 4	27. Januar
Boboboubo Boubobo	Winter
Fire Emblem	Winter
Super Robot War	Winter
Naruto 3	Winter
Homeland	Winter
Star Fox	Winter
Gundam	Winter

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

F-Zero Climax	21. Oktober

Erscheint demnächst:

Legend of Zelda: Mysterious Hat	4. November
Kingdom Hearts CoM	11. November
Metal Slug Advance	18. November
Gundam Seed Destiny	25. November
Burabura Donkey	November
Rockman EXE 5	9. Dezember
Yoshie	9. Dezember
Goemon 1&2	30. Dezember
Super Robot War	Winter
Duel Masters 3	Winter
Yuigoh Duel Monsters 2	Winter

USA

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

TriggerMan	6. Oktober
FIFA 2005	11. Oktober
Midway Arcade Treasures 2	11. Oktober
Paper Mario 2	11. Oktober
Tak 2: Staff of Dreams	11. Oktober
Ty the Tasmanian Tiger 2	11. Oktober
Alien Hominid	19. Oktober
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	19. Oktober
Intellivision lives	26. Oktober
Scaler	26. Oktober
SpongeBob: The Movie	27. Oktober
The Incredibles	29. Oktober
Polar Express	1. November
Army Men RTS	2. November
Cabela's Big Game Hunter 2005	2. November
Lord of the Rings: The Third Age	2. November
Spyro: A Hero's Tail	2. November

Erscheint demnächst:

Mario Power Tennis	8. November
Lemony Snicket	9. November
The Urbz: Sims in the City	9. November
Metroid Prime 2: Echoes	15. November
Need for Speed Underground 2	15. November
Baten Kaitos	16. November
Call of Duty: Finest Hour	16. November
King Arthur	16. November
GoldenEye: Rogue Agent	17. November
Viewtiful Joe 2	18. November
Judge Dredd: Dredd vs. Death	23. November
Prince of Persia 2: Warrior Within	30. November
Mario Party 6	6. Dezember

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

Lego Knights Kingdom	6. Oktober
FIFA 2005	11. Oktober
Lilo & Stitch 2	11. Oktober
Tak 2: Staff of Dreams	11. Oktober
That's so Raven	11. Oktober
Ty the Tasmanian Tiger 2	13. Oktober
Rugrats: All grown up	12. Oktober
Lizzie McGuire 2	18. Oktober
WWE Survivor Series	18. Oktober
Kirby & the Amazing Mirror	18. Oktober
Boktai 2	19. Oktober
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	19. Oktober
Tron 2.0	19. Oktober
Classic NES Series: Castlevania	25. Oktober
Classic NES Series: Dr. Mario	25. Oktober
Classic NES Series: Legend of Zelda 2	25. Oktober
Classic NES Series: Metroid	25. Oktober
Codename: Kids next Door	25. Oktober
Dora the Explorer: Super Spies	25. Oktober
Grand Theft Auto Advance	26. Oktober
Shrek 2: Beg for Mercy	26. Oktober
Yu-Gi-Oh!: Destiny Board Traveler	26. Oktober
SpongeBob: The Movie	27. Oktober
The Incredibles	29. Oktober
Polar Express	1. November
Cabela's Big Game Hunter 2005	2. November
Duel Masters: Kaijudo Showdown	2. November
Elf	2. November
Lord of the Rings: The Third Age	2. November

Erscheint demnächst:

Hot Wheels Stunt Track Challenge	9. November
Lemony Snicket	9. November
Shaman King: Master of Spirits	9. November
The Urbz: Sims in the City	9. November
Donkey Kong Country 2	15. November
Need for Speed Underground 2	15. November
Beyblade Grevolution	16. November
Metal Slug Advance	16. November
Yu Yu Hakusho: Tournament Tactics	16. November
Final Fantasy I & II	29. November
Kingdom Hearts: Chain of Memories	4. Dezember

MIKROFON MITGELIEFERT Bei der Sprachsteuerung immer schön an die Zimmerlautstärke denken ...

Mario Party 6

ACTION Ich habe gesprochen.

Party-Gastgeber werden in der Regel mit leer gefressenen Kühlschränken und Flecken auf dem Teppich nach der Festlichkeit gestraft. Nintendo hat die Veranstaltung diverser *Mario*-Partys dagegen über viereinhalb Millionen verkaufte Spiele beschert – Tendenz steigend, denn noch vor Jahresende erscheint in Nordamerika *Mario Party 6*. Und hier kommt die Fanbasis wirklich zu Wort: Dem Spiel liegt ein Mikrofon bei, das an einen Memory-Card-Slot des GameCube gesteckt wird. Einige der rund 80 Mini-Games lassen sich somit durch die Macht des gesprochenen Wortes steuern. Dabei handelt es sich um „Einer gegen drei"-Angelegenheiten, in denen die anderen Spieler dem Mikrofonhalter das Leben schwer machen. Beim Spiel-Modus „Verbal Assault" spricht man zum Beispiel die Bezeichnungen von verschiedenen Waffensystemen, welche gegen die Widersacher eingesetzt werden sollen.

Weitere Besonderheiten der neuen Fete: sechs Spielbretter, zwölf Charaktere, ein schnellerer Ablauf beim Brettvorrücken und Tag-und-Nacht-Wechsel mit einigen interessanten Auswirkungen. Sonne und Mond verändern die Auswahl an Mini-Games sowie die Spielbrett-Verhältnisse (zum Beispiel schmelzen Eismonster im Sonnenlicht dahin). Es gibt zwar einen Einzelspieler-Story-Modus mit Computergegnern, aber auch bei der sechsten *Mario Party* kommt der volle Spielspaß natürlich erst dann auf, wenn man ein paar Freunde um den GameCube versammelt. **(hl)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.marioparty.com
Termin: 6. Dezember 2004

GUTES WORT EINLEGEN Wahl der Waffen durch gesprochene Kommandos.

SCHICHTBETRIEB Alle drei Runden wechseln sich Tag und Nacht auf dem Spielbrett ab.

Final Fantasy I & II

ROLLENSPIEL Schwerer Fall von „Es war einmal".

Oldschool hoch zwei: Anno 1987 und 1988 erschienen die beiden ersten Episoden der *Final Fantasy*-Rollenspielserie fürs NES, 17 Jahre später feiern die Klassiker ein Comeback auf dem GBA. Japanischkenntnisse sind zu dessen Genuss nicht mehr nötig: Ende November erscheint die englischsprachige Version des Remakes in den USA. *Final Fantasy I & II: Dawn of Souls* vertraut im Wesentlichen aufs authentische Gameplay mit dezenten Verbesserungen. Grafik und Sound wurden überarbeitet, der Spielstand ist jetzt jederzeit speicherbar, die Charakter-Wiederbelebung weniger umständlich. Zusätzlichen gibt's einen Bonus-Dungeon mit klassischen Serienmonstern (*Final Fantasy I*) sowie ein alternatives Story-Szenario (*Final Fantasy II*). Freunde der Rollenspielkunst bekommen viel zu tun, die Gesamtdurchspielzeit des Pärchens wird mit rund 80 Stunden angegeben. **(hl)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.square-enix.com
Termin: 6. Dezember 2004

ABGEBRANNT Rundenkampf-Herrlichkeit nach alter Väter Sitte.

ANERKANNT Erlebt die Ursprünge der renommierten Rollenspiel-Serie.

N-ZONE HIT

IMPORT TEST

Pokémon Emerald

Nach Feuerrot & Blattgrün steht jetzt **die neueste Edition** in den Läden – zumindest in Japan.

NEUE ALTE WELT Hoenn wartet diesmal mit neuen Schauplätzen auf.

POKEMON NAVIGATOR Mit ihm nehmen andere Trainer Kontakt zu euch auf.

LABERTASCHE Sprecht mit möglichst allen Personen, um wertvolle Informationen zu erhalten.

Während wir Europäer uns noch mit den Anfang Oktober erschienenen Editionen *Feuerrot & Blattgrün* die Zeit vertreiben, gehen Japaner seit dem 16. September in *Pokémon Emerald* erneut auf Pokémon-Hatz. Diese Special Edition ist ähnlich wie *Pokémon Gelb* und *Crystal* kein komplett neues Spiel, sondern „nur" eine veränderte Fassung der *Saphir & Rubin*-Editionen. Die Unterschiede fallen im Vergleich zu den anderen Editionen aber deutlicher aus.

NEUE WETTKAMPFARTEN WARTEN

Nachdem ihr euch für einen der beiden Charaktere, männlich oder weiblich, diesmal mit leicht abgewandelten Outfits, entschieden habt, geht es erneut hinaus in die weite Welt von Hoenn, um einer der besten Pokémontrainer aller Zeiten zu werden. Im Unterschied zu den anderen Editionen besucht ihr in *Emerald* einige neue oder stark veränderte Schauplätze. Vor allem der Pokémon Frontier lässt Pokémon-Fans mit der Zunge schnalzen. Dieser Themenpark steht dort, wo früher der Duellturm zu finden war, und bietet sieben neue Arten von Wettbewerben: Battle Frontier, Battle Dome, Battle Tube, Battle Factory, Battle Arena, Battle Pyramide, Battle Palace und Battle Tower. In der Battle Pyramide bekommt ihr zum Beispiel eine Tasche mit verschiedenen Items, kämpft gegen zahlreiche Trainer und wilde Pokémon, um schließlich die Spitze der Pyramide zu erklimmen. In den anderen Wettbewerben warten weitere neue Herausfordungen und Wettkampfarten auf euch.

AUS ALT MACH NEU

Neben den neuen Schauplätzen gibt es eine geänderte Story: In *Pokémon Emerald* kämpft ihr gegen Team Magma und

DOPPELPACK Gegen zwei Gegner müsst ihr euch mächtig anstrengen.

Team Aqua und versucht, Groudon und Kyogre zu schützen. Rayquaza, welches auch das Cover der neuen Edition ziert, mischt sich in den Kampf zwischen den beiden legendären Pokémon ein, die ihr in *Emerald* ebenfalls fangen könnt. Neue Pokémon werdet ihr leider nicht finden. Waren in *Rubin & Saphir* Einzelkämpfe an der Tagesordnung, werdet ihr in *Emerald* wesentlich häufiger in Doppelkämpfe verwickelt. Oft begegnet ihr feindlichen Trainern, die sich spontan zusammenschließen und zu zweit gegen euch in den Kampf ziehen. Eine gelungene Herausforderung und willkommene Abwechslung. Damit keine Langeweile aufkommt, hat Nintendo zusätzlich die Arenen neu gestaltet und die Trainer besitzen teilweise andere Pokémon als in *Rubin & Saphir*. Grafik und Sound wurden in *Emerald* dagegen kaum verändert. Lediglich kleine Detailverände-rungen wie die putzigen Animationen der Pokémon vor dem Kampf sind neu. Obwohl es kein neues Spiel ist, kann *Emerald* dank der veränderten Orte, der neuen Geschichte und des umfangreichen Pokémon-Frontier-Themenparks voll überzeugen.

SASCHA DOWIDAT

DETAIL-CHECK POKÉMON EMERALD

Gelungene Special-Edition?

Ihr besitzt schon Pokémon Ruby & Saphir? Ob sich der Kauf der neuen Emerald-Edition trotzdem für euch lohnt, lest ihr in unserem Detailcheck.

POKÉMON EMERALD

Spielfigur: Männlich oder weiblich, aber leicht verändertes Outfit

Orden: 8 Orden

Orte: Ihr startet im Heimatdorf Wurzelheim. Hoenn wartet aber mit einigen veränderten oder völlig neuen Orten auf, wie dem Pokémon-Frontier-Themenpark mit insgesamt sieben neuen Wettbewerben oder einer zusätzlichen Safarizone.

Pokémon: Ihr könnt besonders viele legendäre Pokémon wie Latios, Mew oder Rayquaza fangen.

Story: In *Emerald* kämpft ihr gegen Team Magma und Team Aqua.

Grafik: Grafisch gibt es kaum Veränderungen zu den *Rubin & Saphir*-Editonen – somit ist die Grafik lediglich leicht über dem Durchschnitt

Sound: Unauffällige Melodien, welche die Pokémon-Hatz gut untermalen. Minimale Veränderungen zum Vorgänger.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

POKÉMON RUBIN & SAPHIR

Spielfigur: Ihr könnt zwischen Junge oder Mädchen wählen.

Orden: 8 Orden

Orte: Auch hier beginnt eure Reise in Wurzelheim. Über zehn verschiedene Städte warten im Land Hoenn darauf, von euch erforscht zu werden. Zusätzlich gibt es zahlreiche Höhlen und einige Inseln zu entdecken.

Pokémon: Insgesamt warten 202 unterschiedliche Pokémon darauf, von euch gefangen zu werden.

Story: Je nach Edition kämpft ihr gegen Team Magma oder Team Aqua.

Grafik: Gehobener Durchschnitt, kleine Details wie Fußstapfen im Sand und euer Spiegelbild im Wasser wissen zu gefallen.

Sound: Schöne Melodien, die gut zum Spiel passen und die Pokémon-Kämpfe passend begleiten.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

MEIN FAZIT SEHR GUT

Sascha Dowidat packt die Sammelwut erneut.

Aus reiner Neugier habe ich mich mit den ersten *Pokémon*-Spielen beschäftigt, hätte aber nie gedacht, dass ich mich erneut mit dem Pokémon-Virus infizieren könnte. Weit gefehlt! Obwohl Nintendo mit *Emerald* mal wieder den Weg einer leicht veränderten Edition geht, machen die Neuerungen den Titel auch für Pokémon-Veteranen sehr spielenswert. Der dem Spiel beigelegte Wireless-Adapter sorgt für zusätzlichen Spielspaß mit mehreren Spielern, Chatten inklusive. Aufgrund der japanischen Sprache bleibt ein großer Teil der Story zwar im Dunkeln, nach kurzer Eingewöhnungszeit findet man sich aber schnell in den Menüs zurecht. Pokémon-Fans, die nicht bis Anfang 2005 warten wollen – denn dann erscheint *Emerald* auch hierzulande –, kommen um einen Besuch bei ihrem Importhändler nicht herum.
Für Pokémon-Fans ein absolutes Muss, Neueinsteiger sind mit der deutschen Fassung von *Rubin & Saphir* besser beraten.

TEST

POKÉMON EMERALD

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Gamefreak
Speichern:	Batterie

Internet: **www.nintendo.co.jp**

Spieler **1-5 (5 Module)**	Sprache **Japanisch**
Europa-Termin **Anfang 2005**	Störfaktor Sprache **Hoch**

- ⊕ Viele neue oder veränderte Orte
- ⊕ Wireless-Adapter inklusive
- ⊖ Riesiger Spielumfang
- ⊖ Hohe Langzeitmotivation

CONTROLLER CHECK STANDARD

„Sehr eingängige Steuerung und Menüführung – auch für Einsteiger leicht zu erlernen“ STEUERUNG 85%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
77%	75%	85%	87%

IMPORT JAPAN

„**Geniale Spezial-Edition** zu Rubin & Saphir, die auch Fans erneut begeistern wird“

HARDWARE

Marktübersicht

Wir verraten euch **vor der Adventszeit,** welche Hardware sich lohnt!

Funk-Controller

Mit kabellosen Controllern könnt ihr auch bequem vom Bett oder Sofa aus spielen. Wir stellen euch die besten Produkte aus dieser Kategorie einzeln vor.

1. PLATZ
Wavebird

Hersteller:	Nintendo
Preis:	Ca.€ 45,-

Pro: **Lange Lebensdauer (100 Stunden) der Batterien, Design des Original-Controllers**

Kontra: Keine Rumble-Funktion

Design:	Sehr gut
Verarbeitung:	Sehr gut
Handhabung:	Super
Gesamtwertung:	**Sehr gut**

Fazit: Auch der kabellose Nintendo-Controller kommt in die Jahre – und ist mittlerweile schon für 45 Euro zu haben. Vom Design her gleicht er Nintendos GameCube-Controller und liegt entsprechend gut in den Händen. Das Gerät bietet eine lange Batterielebenszeit von über 100 Stunden – allerdings nur, weil man auf stromhungrige Rumble-Motoren verzichtet. Mit der besonders guten Verarbeitung und dem Original-Design fährt Nintendos Funk-Controller den ersten Platz ein.

2. PLATZ
FunkY

Hersteller:	Bigben Interactive
Preis:	Ca.€ 30,-

Pro: **Rumble-Funktion, liegt gut in der Hand**

Kontra: Hoher Batterieverbrauch im Rumble-Modus, umständliche Einstellung der Funkfrequenzen

Design:	Sehr gut
Verarbeitung:	Sehr gut
Handhabung:	Gut
Gesamtwertung:	**Sehr gut**

Fazit: Der FunkY von Bigben Interactive erreicht zwar nur Platz 2, steht dem Nintendo Wavebird aber in nichts nach. Im Gegenteil, der Funk-Controller bietet auf Wunsch sogar einen Rumble-Modus. Die eingebauten Motoren drücken natürlich die Lebenszeit der Batterien. Bis zu 20 Stunden könnt ihr mit einer Batterieladung spielen – das ist unserer Meinung nach zu wenig. Ein kleiner Trost: Ohne Rumble-Funktion erhöht sich die Batterielebensdauer auf rund 60 Stunden.

MARKTÜBERSICHT FUNK-CONTROLLER (NACH GESAMTWERTUNG SORTIERT):

Artikelbezeichnung	Hersteller	Preis	Gesamtwertung
Wavebird	Nintendo	Ca. € 45,-	Sehr gut
FunkY	Bigben Interactive	Ca. € 30,-	Sehr gut

Soundsysteme

Der Ton macht die Musik – das gilt auch für Konsolenspiele. Damit GameCube-Spiele auch auf älteren Fernsehern gut rüberkommen, gibt es 5.1-Boxensets.

1. PLATZ
Z-680

Hersteller:	Logitech
Preis:	Ca€ 500,-

Pro: **Sehr gute Klangqualität, fetter Bass, große Anzahl unterstützter Soundstandards, 450 Watt effektiv (RMS)**

Kontra: LCD-Anzeige nur teilweise gut lesbar

Design:	Sehr gut
Verarbeitung:	Sehr gut
Handhabung:	Super
Gesamtwertung:	**Super**

Fazit: Die Dekoder-Einheit des Z-680 versteht sich nicht nur auf digitale Klangsignale (Dolby Digital, DTS), sondern erkennt (wie das GD-580) auch den relativ neuen, analogen Soundstandard Dolby Pro Logic II. Die Fernbedienung regelt unter anderem die Lautstärke sowie die Klangoptionen. Die LCD-Anzeige im Dekoder ist aus einer Entfernung ab etwa einem Meter allerdings nur noch schlecht lesbar. Der satte und saubere Bass macht von Anfang an Spaß, nicht nur dank THX-Zertifikat. Speziell bei Rennspielen macht sich die Pro-Logic-II-Codierung positiv bemerkbar.

2. PLATZ
GD580

Hersteller:	Creative
Preis:	Ca.€ 200,-

Pro: **Fernbedienung, gute Ausstattung, sehr guter Pro-Logic-II-Klang**

Kontra: Gesamtleistung: 47 Watt

Design:	Gut
Verarbeitung:	Gut
Handhabung:	Gut
Gesamtwertung:	**Gut**

Fazit: Das GD580 besteht aus fünf Lautsprechern, einem Tieftöner und einem Dolby-Pro-Logic-II-Dekoder. An dem schwarzen Kasten befinden sich der Lautstärkeregler und ein Schalter, mit dem ihr die Klangquelle (analog oder digital) auswählen könnt. Die Gesamtleistung des GD580 liegt bei 47 Watt – das reicht für mittelgroße bis kleine Räume gerade aus. Der Umgebungsklang mit den Pro-Logic-II-Spielen *Rogue Squadron 3: Rebel Strike*, *Burnout 2* und *Metroid Prime* hat uns umgehauen. Besonders tiefe Töne unterhalb 40 Hertz kann das GD580 aber nicht wiedergeben – der Subwoofer tut zwar sein Bestes, kann mit dem Bass des Z-680 aber nicht mithalten.

MARKTÜBERSICHT SOUNDSYSTEME (NACH GESAMTWERTUNG SORTIERT):

Artikelbezeichnung	Hersteller	Preis	Gesamtwertung
Z-680	Logitech	Ca. € 500,-	Super
GD580	Creative	Ca. € 200,-	Gut

TFT-Monitore

Mit dem GameCube unterwegs? Kein Problem! Wir stellen euch drei aktuelle TFT-Bildschirme vor, die euch vom Fernseher befreien.

1. PLATZ
TFT Colour Monitor

Hersteller: Joytech
Preis: Ca.€ 120,-

Pro: **Helles und kontrastreiches Bild, vier Kopfhöreranschlüsse, auch für Importspiele geeignet**

Kontra: Kein 12-V-Adapter fürs Auto

Design: Sehr gut
Verarbeitung: Sehr gut
Handhabung: Super

Gesamtwertung: Sehr gut

Fazit: Über einen einfachen Schnapp-Mechanismus und einen Stromadapter für das GC-Netzteil ist der kleine, schmucke TFT-Bildschirm im Handumdrehen mit dem GameCube verbunden. Das Bild ist kontrastreich und lässt sich per Schieberegler (auch sehr hell) einstellen – ebenso wie die Lautstärke der kleinen Lautsprecher und der vier (!) Kopfhörerbuchsen. Ein spezielles Feature: Wer Importspiele startet, kann das Gerät sogar im 60-Hertz-Modus betreiben.

2. PLATZ
LCD Games Screen

Hersteller: Bigben Interactive
Preis: Ca€ 100,-

Pro: **Weitere AV-Geräte anschließbar, unterstützt 60-Hertz-Modus, Adapter für Zigaretten-Anzünder im Auto**

Kontra: Unterstützt kein NTSC, sichtbarer Nachzieheffekt, Display spiegelt

Gesamtwertung: Ok

3. PLATZ
TFT Screen

Hersteller: Logic 3
Preis: Ca€ 120,-

Pro: **Kopfhörerausgang**

Kontra: Schlechte Bildqualität, zu teuer, keine weiteren Geräte anschließbar

Gesamtwertung: Schwach

MARKTÜBERSICHT TFT-MONITORE (NACH GESAMTWERTUNG SORTIERT):

Artikelbezeichnung	Hersteller	Preis	Gesamtwertung
TFT Colour Monitor	Joytech	Ca. € 139,-	Sehr gut
LCD Games Screen	Bigben Interactive	Ca. € 130,-	Ok
TFT Screen	Logic 3	Ca. € 150,-	Schwach
TFT 5000 Flatscreen	Brooklyn	Ca. € 180,-	Schwach
Integral 3 LCD Monitor	Thrustmaster	Ca. € 150,-	Schlecht

Fazit: TFT-Monitore für den GameCube
Schön, dass es für den GC portable Bildschirme gibt, die man einfach nur auf die Konsole stecken muss. Leider ist die Bildqualität der meisten Geräte schlecht, deshalb können wir euch eigentlich nur den Testsieger ohne Einschränkung empfehlen.

Sonstiges

Nicht jedes GameCube-Gerät lässt sich in eine Kategorie pressen – hier stellen wir euch die interessantesten GameCube-Spezialitäten vor!

Breitband- und Modem-Adapter

Hersteller: Nintendo
Preis: Ca.€ 50,-

Gesamtwertung: Super

Fazit: *Phantasy Star Online 1 + 2* ist das einzige Online-Spiel für den GameCube. Um es zu spielen, braucht ihr einen Internetzugang, einen der beiden Adapter (DSL = Breitband; analoges Telefon = Modem), das Spiel selbst (ca. 55 Euro) und ein Spiel-Abo (monatlich ca. 9 Euro) – ein teurer Spaß, der sich nur bei sehr viel Freizeit lohnt. Mit dem Breitbandadapter könnt ihr aber auch Netzwerkspiele mit einem anderen GameCube spielen. Aktuelle Netzwerkspiele sind *Mario Kart: Double Dash!!*, *1080° Avalanche* sowie *Kirby's Air Ride*.

Game Boy Player

Hersteller: Nintendo
Preis: Ca€ 60,-

Gesamtwertung: Super

Fazit: Der Game Boy Player wird unter den GameCube geschraubt und stellt Game-Boy-Spiele 1:1 auf dem Fernseher scharf und unverzerrt dar. Das Gerät ist auch zu alten Game-Boy-Spielen kompatibel und kann mit einem Adapterkabel und einem GBA sogar Multiplayer-Spiele auf dem Fernseher abspielen.

Flight Stick

Hersteller: Thrustmaster
Preis: Ca€ 40,-

Gesamtwertung: Gut

Fazit: Wie der Name bereits verrät, ist der Flight Stick hauptsächlich für Flugspiele geeignet. Sieben Aktionstasten, ein C-Stick, ein 8-Wege-Coolie-Hat zur Einstellung der Kamera-Sicht und ein eingebauter Motor mit flexibler Vibrationsstärke machen den Flight Stick zum perfekten Joystick für GameCube-Flugspiele.

Freeloader

Hersteller: Bigben Interactive
Preis: Ca€ 15,-

Gesamtwertung: Sehr gut

Fazit: Mit dieser Boot-Disk könnt ihr problemlos Importspiele auf dem deutschen GameCube (PAL-Fernsehstandard) spielen. Einfach die CD vor dem Start ins Laufwerk legen, Konsole starten und dann die CD tauschen – einfacher geht's nicht. Achtung: Für amerikanische oder japanische Spiele braucht ihr eine separate Speicherkarte.

GBA-Zubehör

GBA SP Deluxe Pack

Hersteller: Logic 3
Preis: Ca€ 30,-

Gesamtwertung: Sehr gut

Fazit: Die Schutzhülle aus transparentem, weichem Plastik sieht nicht nur cool aus, sondern verleiht dem GBA SP auch noch etwas mehr Griff. Wem das nicht reicht, der greift zur beigelegten Griff-Erweiterung. Mit im Paket: ein Kopfhörer samt GBA-SP-Adapter, eine coole Ladestation sowie ein Ladegerät für den Zigarettenanzünder.

Combo Game Cases

Hersteller: Jöllenbeck
Preis: Ca€ 4,-

Gesamtwertung: Sehr gut

Fazit: Wenn ihr eure Spiele so sicher wie möglich verstauen wollt, braucht ihr die sechs Combo Game Cases. Sie beherbergen jeweils zwei GBA-Spiele oder ein größeres Spiel für den Game Boy oder Game Boy Color. Selbst Ersatz-Akkus für den GBA SP könnt ihr in den Plastikschalen verstauen. Für vier Euro eine sehr gute Anschaffung!

GBA TV Converter

Hersteller: Vidis
Preis: Ca€ 69,-

Gesamtwertung: Sehr gut

Fazit: Mit diesem Wandler könnt ihr das Handheld per Cinch-Kabel oder S-Video-Verbindung an den Fernseher anschließen – inklusive Stereo-Sound. Die Sache hat nur einen Haken: Ihr müsst euren GBA aufschrauben und verliert dadurch die Garantie. Die Installation ist kinderleicht und wird in der Anleitung gut beschrieben.

Das braucht ihr!

Auch wenn der Akku des GBA SP sehr lange vorhält, bieten viele Hersteller schon für wenige Euro Akkupacks an – so hat Bigben Interactive einen Akku für 10 Euro im Angebot, der etwas kräftiger ist als das Original. GBA-SP-Spieler sollten sich außerdem einen Kopfhörer-Adapter (Nintendo: 15 Euro) oder gleich ein deutlich günstigeres Set aus Kopfhörern und Adapter (Joytech: 5 Euro) zulegen. Für 35 Euro bietet Hersteller Datel in Deutschland auch das beliebte Schummelmodul Action Replay an. Damit könnt ihr in vielen Spielen Levels freischalten und sogar nachträglich per PC neue Cheats auf das Modul laden. Von der Anschaffung von Lampen und Lupen für jede Art von Game Boy raten wir euch an dieser Stelle ab. Im Laufe der letzten Jahre hat es kein Hersteller geschafft, brauchbare Produkte in diesen Bereichen in den Handel zu bringen.

LESERBRIEFE

EURE MEINUNG IST GEFRAGT!

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder wollt einfach nur eure Meinung sagen? Wir freuen uns über jede Nachricht, die uns erreicht. Aus zeitlichen Gründen können wir jedoch leider nicht alle Briefe persönlich beantworten. Schreibt uns an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion: N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de

Kolumne

Hi Fabian!
Ich kann die ganzen Kinder in gewisser Weise schon verstehen, wenn sie sagen: „Cool, so viel Blut, das Spiel kauf ich mir!" Bei mir war das auch ähnlich, als ich noch zwölf war! Der Reiz des Verbotenen ist in dem Alter oft größer als das eigentliche Interesse am Spieletitel selbst! Doch inzwischen bin ich älter und weiß, dass es wichtigere Faktoren für ein Spiel gibt, wobei man aber auch zwischen den einzelnen Spielen unterscheiden muss! Spiele wie *Resident Evil* oder *Medal of Honor* wären keine so guten Spiele, wenn sie auf Gewalt komplett verzichten würden! In diesen Fällen ist diese ein fester Bestandteil der Handlung und Atmosphäre und somit nicht wegzudenken! Daher sollten die Entwickler auch keine „kastrierten" Versionen auf den Markt bringen. Aber es gibt auch Spiele, bei denen es mit der Gewaltdarstellung übertrieben wird, z. B. *Mortal Kombat: Deadly Alliance*. Für solche Spiele ist der Index eine gute Idee! Ich finde auch die verbindlichen Altersbeschränkungen sinnvoll, da nicht jedes Kind zu jedem Spiel Zugang haben sollte. Von Indizierungen oder Beschlagnahmungen sollte dennoch nur in seltenen Fällen wie Gewaltverherrlichung Gebrauch gemacht werden, da die meisten Spiele für volljährige Leute geeignet sind!

PK

Hi Fabian!
Du hast vollkommen Recht! Die USK-Freigaben sind notwendig und vor allem in einer Zeit wie dieser, in der Gewaltdarstellungen und Gewalt an sich überall zugegen sind! Z. B. sollte ein zehnjähriges Kind nicht mal in die Nähe von einem Spiel wie *Resident Evil* oder *Def Jam: Fight for NY* (oder auch anderen USK-16- oder -18-Spielen) kommen, denn es weiß gar nicht, was es da spielt! So ein Kind, das an solche Spiele kommt, kennt oft noch keinen Unterschied zwischen Realität und Spielewelten! Aber auch Jugendliche können manchmal bei Spielen die Orientierung zwischen Realität und Spielewelten verlieren! Du hast auch Recht, dass Eltern mit ihren Kindern über die Dinge reden sollten, die sie spielen! Aber wie viele Eltern reden schon über ein Spiel mit ihren Kindern? Viele Eltern sind ganztags in der Arbeit und wenn sie heimkommen, dann sollen sie nach einem anstrengenden Arbeitstag noch mit dem Kind über ein Spiel diskutieren? Ein weiterer Punkt ist, dass den Videospielen immer die Schuld gegeben wird, wenn ein Kind oder Jugendlicher einen Mitschüler verletzt! Dabei spielen mehrere Faktoren eine Rolle, z. B: Fernsehen und eben auch, wenn die Eltern die Kinder nicht richtig erziehen und es ihnen egal ist, was ihre Kinder tun und lassen!

DANIEL KIERMEIER

„Altersbeschränkungen sind absolut sinnvoll!"

Hallo Fabian!
Ich selbst bin jetzt 26 und seit gut 16 Jahren Nintendo-Anhänger. Ich teile deine Ansichten zum Thema Gewalt in Videospielen 100-prozentig. Ich würde sogar noch einen Schritt weiter gehen und die Gewalt in Spielfilmen und im Fernsehen mit einbeziehen, da diese ebenfalls ihren Beitrag zu den von dir beschriebenen gesellschaftlichen Zuständen beisteuern. Meiner Meinung nach sollte zunächst die Bereitschaft bei Jugendlichen geweckt werden, sich mit dieser Problematik mal ernsthaft auseinander zu setzen und herauszufinden, ob denn diese Gewalt überhaupt notwendig ist und was deren Wirkung auf die menschliche Psyche ist. Jeder hat mit Sicherheit schon Albträume gehabt – gerade in Kindheit und Jugend – bei denen eine gewalttätige Szene verarbeitet wurde und somit dem Menschen zeigen sollte, dass hier eine zu harte Schwelle überschritten wurde. Warum muss man sich dann weiterhin künstlich abstumpfen, um so etwas zu ertragen? Warum kann man in Spielen nur Spaß haben, wenn Köpfe

KILLER 7 Ohne Blut nicht dasselbe?

N-ZONE MEINUNG PER SMS

Auf die Schnelle!

Du hast eine kurze Frage oder willst etwas zu einem Thema sagen? Dann sende uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab. Vergiss nicht, deinen Namen und Wohnort am Schluss zu nennen.

Sende eine SMS mit dem Text: „NZ LB deine Meinung dein Name dein Wohnort" (Beispiel: „NZ LB Warum hat sich Infogrames in Atari umbenannt? Markus Müller Bonn") an folgende Nummer:

D: 82 098*

*0,49€/SMS, alle Netze!
VF-D2-Anteil € 0,12/SMS

N-ZONE UMFRAGE AUF WWW.N-ZONE.DE

Eure Meinung!

Was denkst du über Metroid Prime 2: Echoes?

Genial! Werde ich mir sofort holen bzw. schenken lassen!	57,6%
Ist ok, ich warte aber erst mal die Wertungen ab.	25,8%
Interessiert mich nicht die Bohne.	16,6%

N-ZONE EA PRÄSENTIERT ...

Gewinnspiel

Die Beteiligung an unserem allmonatlichen Comic-Wettbewerb war auch dieses Mal wieder fantastisch. Wir bedanken uns bei allen, die mitgemacht haben. Bitte habt Verständnis dafür, dass nur einer/eine gewinnen kann. Über *Tony Hawk's Underground 2* für den GameCube darf sich nun Jenny aus Hildesheim freuen.

Auch im neuen Monat könnt ihr was gewinnen. Der Sieger erhält *Need for Speed Underground 2* für den GameCube, welches vor kurzem veröffentlicht wurde. Schickt uns einen Comic. Wichtig ist, dass der Comic nur aus drei Bildern besteht, mit dem Thema Videospiele zu tun haben muss und die Sprechblasen sehr gut lesbar sind. Bitte schreibt euren Namen und eure Adresse auch auf die Rückseite des Comics. Einsendeschluss ist der 21. November 2004. Mitarbeiter der am Gewinnspiel beteiligten Unternehmen sind vom Wettbewerb ausgeschlossen.

COMPUTEC MEDIA AG,
Redaktion N-ZONE, Stichwort: Leserbrief-Comic,
Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth

rollen? Ich spiele auch Titel wie *Def Jam: Fight for NY*, aber diese gehören definitiv nicht in Kinderhände! Vor kurzem baten mich zwei Kiddies in einem Kaufhaus, ihnen ein Spiel zu kaufen, das für sie noch nicht freigegeben war. Ich sagte ihnen: „Denkt mal drüber nach, was der Sinn einer Altersbeschränkung ist und warum ihr das überhaupt braucht."

FRED

bestimmt die Schuld!" Schwachsinn! Was wäre gewesen, wenn der Junge einer Sekte angehört hätte? Wäre die dann verboten worden? Nein! Hätte er gern Schlager gehört, wäre dann der *Musikantenstadl* nicht mehr ausgestrahlt worden? Nein! Die Altersbeschränkung ist sinnlos! Nur weil es eine Hand voll Leute gibt, welche geistig nicht so auf der Höhe sind, müssen andere darunter leiden.

KBCOOL

Hi!
Ich denke, die USK-Einschätzung dürfte nicht rechtskräftig sein. Woran wurde denn die Debatte überall festgemacht (natürlich auf politischer Ebene)? An zwei Dingen! 1. Die armen Kleinen machen alles nach, was in Spielen an roher Gewalt dargestellt wird. 2. Der Erfurter Attentäter hat gerne *Counter-Strike* gespielt. Zu Grund 1: Ich denke, es liegt am wenigsten an den Spielen, wenn Gewaltinhalte von Kindern nachgestellt werden. Die, welche es nachmachen, wurden nicht richtig erzogen. Zu Grund 2: Diese Panikmache um *Counter-Strike* war absolut unnötig und grundlos. Das Argument war immer: „Wenn dieser böse Mensch das spielt, dann hat dieses Spiel doch

Hi Fabian,
ich persönlich kann es sehr gut verstehen, wenn Spiele wie *Def Jam: Fight for NY* erst ab 18 in die Läden gestellt werden, da die Gewalt in diesem Spiel schon sehr hart ist. Natürlich werden auch Minderjährige an solche Spiele herankommen und es spielen. Ich bin mit den derzeitigen Einstufungen sehr zufrieden. Dennoch finde ich die Medien zum Verrücktwerden, die dann behaupten, dass ein Junge nur wegen *Counter-Strike* Menschen tötet. Videospiele, Kinofilme und Musik sind keine Erziehungsberechtigten, sondern eine Art der Unterhaltung.

„Die USK-Einschätzung dürfte nicht rechtskräftig sein."

AECHTLER

N-ZONE STIMMEN AUS DEM FORUM

Neben unserer beliebten Leserbrief-Ecke bietet euch auch das N-ZONE-Forum die Möglichkeit der freien Meinungsäußerung. Dort könnt ihr euch informieren, mit anderen Usern diskutieren und eure Ansichten mitteilen. Unter der Adresse **www.n-zone.de** meldet ihr euch schnell und kostenlos an und schon dürft ihr loslegen! Die interessantesten Beiträge erscheinen hier im monatlichen Forums-Geflüster.

N-ZONE-Leser über Def Jam: Fight for NY

funkydama	AW: DEF JAM FIGHT FOR NY!!!
Rang: ▲ Anmeldedatum: 14.08.04 Datum: 10.09.04 22:46	ja du haschs erfasst das spiel ist mit BLUT!!! deshalb ischs ab 18! aber ich muss sagen des blut sieht echt gut aus ,also real! respekt! und noch mal wenn ihr mehr erfahren wollt dann geht auf www.defjam.com!!! dort sind videos und andere sachen !!!! peace euer def jam fight for NY "experte"!!!!
Berni-05	AW: DEF JAM FIGHT FOR NY!!!
Rang: ▲ Anmeldedatum: 21.02.04 Datum: 11.09.04 10:32	Ich würde es mir auch kaufen, wenn es einen guten Sound dabei gäbe. Aber dieser Hiphop-Mist geht mir einfach zu sehr auf die Nerven, da könnte ich das sonst bestimmt sehr gute Spiel nicht genießen... Aber naja, das ist ja Geschmacksache.
funkydama	AW: DEF JAM FIGHT FOR NY!!!
Rang: ▲ Anmeldedatum: 14.08.04 Datum: 11.09.04 14:56	ich würd mal sagen dass man def jam nich mit wrestling vergleichen kann ,(also mit dem blut !),bei def jam fight for ny geht es wesentlich härter zu wie beim "show" wrestlingspiel xbx ! oder hört man bei XDX auch wenn die knochen gebrochen werden oder mit den blazin moves die gegner "lebens unfähig gemacht werden " , hab ich recht ? ah und wegen der geschmackssache,tja kann man halt nichts machen, ich habs halt gut ich hör nähmlich genau die musik von denen rappern, die da mitmachen also rap&hip hop !!! peace, DEF JAM FIGHT 4 NY !!!!!!!!!!!!!!!!!!
weedlover	AW: DEF JAM FIGHT FOR NY!!!
Rang: ▲ Anmeldedatum: 12.02.04 Datum: 23.09.04 18:56	Leider ist das game komplett in Englisch und da die rapper oft slang benutzen sind gute englischkenntnisse von nöten so die gamepro. Wenn man englisch nicht so gut kann bekommt man probleme den storymodus zu verstehen.Stimmt das? Finde es schade das die ganzen wrestling games und Def jam nicht mal mit dt.untertiteln kommen Unser leben,Unere liebe,Unser stolz---VFB Stuttgart. Mein PC:Pentium 4 3.06 GHZ,1024 mb ram,Geforce 5950 ultra,21 zoll Sony trinitron monitor,5.1 surround system. Meine konsolen:Game Cube,xbox,PS2,Dreamcast,SNES,Mega Drive. xbox live garnertag:weedlover26
funkydama	AW: DEF JAM FIGHT FOR NY!!!
Rang: ▲ Anmeldedatum: 14.08.04 Datum: 16.10.04 12:59	ich hab des spiel schon 2 mal durch und bin grad beim dritten mal bei 56%!!!!!! und es verliert nicht an spielspaß!!!! es gibt nur eines was mich nervt an dem spiel und zwar,dass kein dmx,keith murray und kein funkmasterflex dabei ist!!! aber dafür gibt es ja eine menge ersatz!!!!an guten rappern!!! peace!!!

TOLLER BEITRAG **Tauscht euch mit anderen Nintendo-Fans sowie diversen Herstellern aus. Oder holt euch Tipps zu Spielen.**

N-ZONE THEMENCHAT

Chat mit Capcom:

Resident Evil 4 nähert sich langsam aber sicher der Fertigstellung. Auch *Killer 7* nimmt immer konkretere Formen an. Aus diesem Grund wird es Zeit, mal wieder einen Themenchat mit Capcom abzuhalten. Leider stand zum Redaktionsschluss noch kein genauer Termin fest. Schaut also einfach noch mal auf www.n-zone.de vorbei, um den genauen Tag des Chats sowie die Uhrzeit zu erfahren. Schaut zahlreich vorbei!

Redaktions-Chat

Einmal im Monat bekommt ihr Gelegenheit, mit den Redakteuren der N-ZONE zu labern. Anregungen, Fragen, Kritik? Wir sind für alles offen. Der nächste Redaktions-Chat findet am 24. November um 14:00 Uhr statt.

Weitere Themenchats sind geplant und können auch kurzfristig stattfinden. Schaut also ruhig mal auf www.n-zone.de vorbei.

Lesefutter für Konsolenfans!

PLAYZONE – das Magazin für alle PlayStation-2-Fans!

Die PLAYZONE 12/2004 bietet spannende Vorschauberichte zu *The Getaway 2*, *GTA San Andreas*, *Project Snowblind*, *Jak 3* und *Prince of Persia 2*. Im Testteil stehen die lang erwarteten Kracher *DHDR: Das dritte Zeitalter*, *Need for Speed Underground 2*, *Pro Evolution Soccer 4*, *Tony Hawk's Underground 2*, *Ratchet&Clank 3*, *Sly 2* sowie *WRC 4* und viele weitere Titel auf dem Prüfstand. Darüber hinaus gibt es Komplettlösungen zu *Resident Evil Outbreak* und *DTM Race Driver 2*. Im Handel!

XBOX-ZONE – das unabhängige Magazin rund um die Xbox!

Die XBOX-ZONE feiert Jubiläum. Bereits seit 25 Ausgaben versorgen euch unsere Kollegen mit allen Infos zu Microsofts Powerkonsole. In dieser Ausgabe erhaltet ihr brandaktuelle Infos zu *TimeSplitters: Future Perfect* und *GoldenEye: Rogue Agent*. Im Testcenter zeigen u. a. *DHDR: Das dritte Zeitalter*, *Ghost Recon 2*, *Need for Speed Underground 2*, *FlatOut* und *Die Urbz* wie gut sie wirklich sind. Als Komplettlösung erwartet euch der Rollenspielhammer *Fable*.

Leser fragen – N-ZONE antwortet!

SUPER MARIO 64 DS Ist die Grafik so gut wie auf dem N64?

DS olé

Hallo N-ZONE Team,
erst einmal ein Lob, eure Zeitschrift ist die beste! Ich habe einige Fragen zum DS:
1. Entsprechen die Grafik und das Gameplay von *Mario 64* wirklich dem N64-Original?
2. Wird die europäische Version des DS auch die Sprache auf Japanisch umstellen können?
3. Stimmt es, dass die Spiele ca. 30 Euro kosten?
4. Macht ihr, wenn der DS in Deutschland draußen ist, auch eine „Alle-(DS-)Spiele-im-Überblick"-Seite?
5. Wahrscheinlich ist schon Redaktionsschluss zur 93. Ausgabe, bis der DS aus den USA/Japan bei euch ankommt. Wäre es möglich, ein Sonderheft à la N-ZONE DS mit dem mega-langen DS Test/Report/Spiele/Screenshots-Inhalt herauszubringen? Das wäre super!
Grüße

ABSOLUTER NINTENDO-FAN

N-ZONE Die Grafik und das Gameplay von *Mario 64* entsprechen dem Nintendo-64-Original. Allerdings gibt es zahlreiche neue Sterne und Minispiele. Alle Infos zum neuen *Mario*-Spiel für den Nintendo DS könnt ihr auf Seite 12 nachlesen. Was die Sprache angeht: Ja, man kann den europäischen DS auch auf japanische Sprache umstellen. Auch die Preisinformationen sind korrekt: Nintendo plant seine Spiele ab 30 Euro anzubieten. Ob wir einen kompletten Spiele-Überblick oder/und ein Sonderheft anbieten, entscheiden wir, wenn es so weit ist. Da der DS aber eine brandneue und sehr wichtige Konsole von Nintendo ist, kannst du dich jetzt schon auf eine entsprechend umfangreiche Berichterstattung freuen. Alle bislang jetzt verfügbaren Informationen kannst du in unserer großen Reportage ab Seite 10 nachlesen.

Wo ist Zelda?

Hi N-ZONE!
Ich habe da mal ein paar Fragen an euch:
1. Wann wird das neue *Zelda*-Spiel für den GameCube erscheinen?
2. Was ist denn aus *The Legend of Zelda: The Four Swords* geworden?
3. Warum erscheinen eigentlich keine Shoot-'em-Up-Spiele mehr?
4. Ist *Metroid Prime 2: Echoes* so gut wie der Vorgänger?
5. Zockt ihr eigentlich den ganzen Tag?
Viele Grüße,

MATTHIAS

N-ZONE 1. Der Nachfolger zu *The Wind Waker* wird wahrscheinlich erst gegen Ende 2005 erscheinen.
2. Das Mehrspieler-Vergnügen *The Legend of Zelda: The Four Swords* steht immer noch auf den Releaselisten von Nintendo. Ein genaues Datum für Europa existiert allerdings noch nicht. Wir rechnen mit einer Veröffentlichung im Frühjahr 2005.
3. Das ist eine gute Frage, die sich Udo und Sascha auch regelmäßig stellen. Die beiden haben nämlich mit Hingabe Titel wie *Ikaruga*, *Parodius*, die *Thunderforce*-Serie, die *R-Type*-Serie, *Radian Silvergun*, *Pulstar*, *Blazing Star*, *Viewpoint* und andere Titel gespielt. Leider scheint es so, als ob diese Shooter einfach aus der Mode gekommen sind und sich nicht mehr verkaufen. Uns würde natürlich brennend interessieren, wie ihr das seht. Möchtet ihr wieder mehr Shooter? Ist euch das egal oder habt ihr Shooter schon immer gehasst? Schreibt uns an redaktion@n-zone.de.
4. Ja, hier können wir dich beruhigen. Die Retro Studios haben einen hervorragenden Job gemacht und einen Nachfolger entwickelt, der auf demselben hohen Niveau ist wie *Metroid Prime*. Alle Infos könnt ihr in unserem Test ab Seite 38 nachlesen.
5. Das würden wir gerne ;-) In der Realität ist es allerdings so, dass wir auch noch Artikel schreiben, den Kontakt mit den Herstellern pflegen sowie Gewinnspiele organisieren und zahlreiche Recherchearbeiten leisten müssen.

Ode an den DS

Liebes N-ZONE-Team,
für diesen Leserbrief haben ich und ein paar Foren-User von www.actionn.de.vu keine Mühen gescheut und dieses Gedicht verfasst:

Der DS ist noch nicht da oje oja
Das ist alles andere als wunderbar

Ich würd' am liebsten aus dem Fenster springen
oder irgend jemand andren um die Ecke bringen

Das bringt doch aber alles nichts
denn der DS erscheint dann früher nicht ...

Mensch kratzt euch doch die Augen aus,
und bastelt 'nen Revolution daraus!

Nun wartet auch die ganze Welt,
auf den Trailer der von Link erzählt

Spiele wie zum Beispiel Metroid Prime
werden uns're Rettung sein!

Wir warten hier, doch nichts wird draus
Wann kommen diese Spiele raus?!

Irgendwann, versprech ich dir,
sind alle diese Spiele hier.

Und diese ganzen Spiele rocken,
Deshalb werden wir sie alle zocken.

Freut euch schon auf die nächste E³,
Da ist das dann sicher alles dabei!

HENRIK EBEL ALIAS MASTER H

N-ZONE Vielen Dank für das nette Gedicht. Falls auch ihr eurer kreativen Ader freien Lauf lassen wollt, könnt ihr das unter redaktion@n-zone.de tun.

Die am häufigsten gestellten Fragen zum Nintendo DS

Da uns zurzeit sehr viele Fragen zum Nintendo DS erreichen, wollen wir hier die am häufigsten gestellten Fragen kurz beantworten. Falls ihr weitere Fragen habt, schickt diese einfach an redaktion@n-zone.de.

Frage: Besitzt der Nintendo DS eine Ländersperre?
N-ZONE Nein, der Nintendo DS wird keine Ländersperre besitzen. Das heißt, dass ihr Spiele aus den USA oder Japan problemlos auf einem europäischen Nintendo DS abspielen könnt. Umgekehrt funktioniert das natürlich auch. Sprich: Europäische Spiele laufen auf einer importierten DS-Konsole.

Frage: Werdet ihr über den Nintendo DS genauso berichten wie über GameCube und Game Boy Advance?
N-ZONE Selbstverständlich! Der Nintendo DS ist die brandneue Konsole von Nintendo und wie unsere Umfragen belegen, besteht bereits jetzt ein sehr großes Interesse an Nintendos neuem Handheld.

Frage: Denkt ihr, der DS hat eine Chance gegen die PSP von Sony?
N-ZONE Natürlich darf man Sonys Konsole nicht unterschätzen, aber der Nintendo DS ist eine hervorragende Konsole mit zahlreichen innovativen Features wie den beiden Bildschirmen, der Sprachsteuerung und dem Touchscreen. Werden diese Features sinnvoll eingesetzt, dann erwarten uns zahlreiche neue und einzigartige Spielkonzepte. Der relativ günstige Preis von 150 Dollar sowie die Abwärtskompatibilität sind zudem nicht zu unterschätzende Pluspunkte für den DS.

Frage: Werden amerikanische und europäische DS-Titel problemlos via WLAN miteinander kommunizieren können?
N-ZONE Das können wir zurzeit nicht mit 100 Prozent Sicherheit beantworten. Wir gehen allerdings davon aus, dass es hierbei keine Probleme gibt.

Frage: Könnt ihr mir eine Adresse nennen, wo ich den Nintendo DS importieren kann?
N-ZONE Nein, das können wir nicht. Allerdings könnt ihr euch auf unserer Homepage unter www.n-zone.de Tipps im Forum oder Chat holen. Alternativ könnt ihr in einer Suchmaschine (z. B. www.google.de oder www.yahoo.de) die Begriffe „Import" und „Nintendo DS" eingeben. Da findet ihr einige Import-Händler.

N-ZONE PRÄSENTIERT:

LEGO® Ritter der Tafelrunde!

Reise in eine längst vergessene Welt und erlebe Abenteuer, die nur ein wahrer Ritter bestehen kann. Es warten Kämpfe gegen Drachen, schutzbedürftige Jungfrauen und Dörfer auf dich. Der Mehrspieler-Modus ermöglicht es dir, Ritter-Turniere mit Freunden zu veranstalten.

Nur für euren Game Boy Advance!

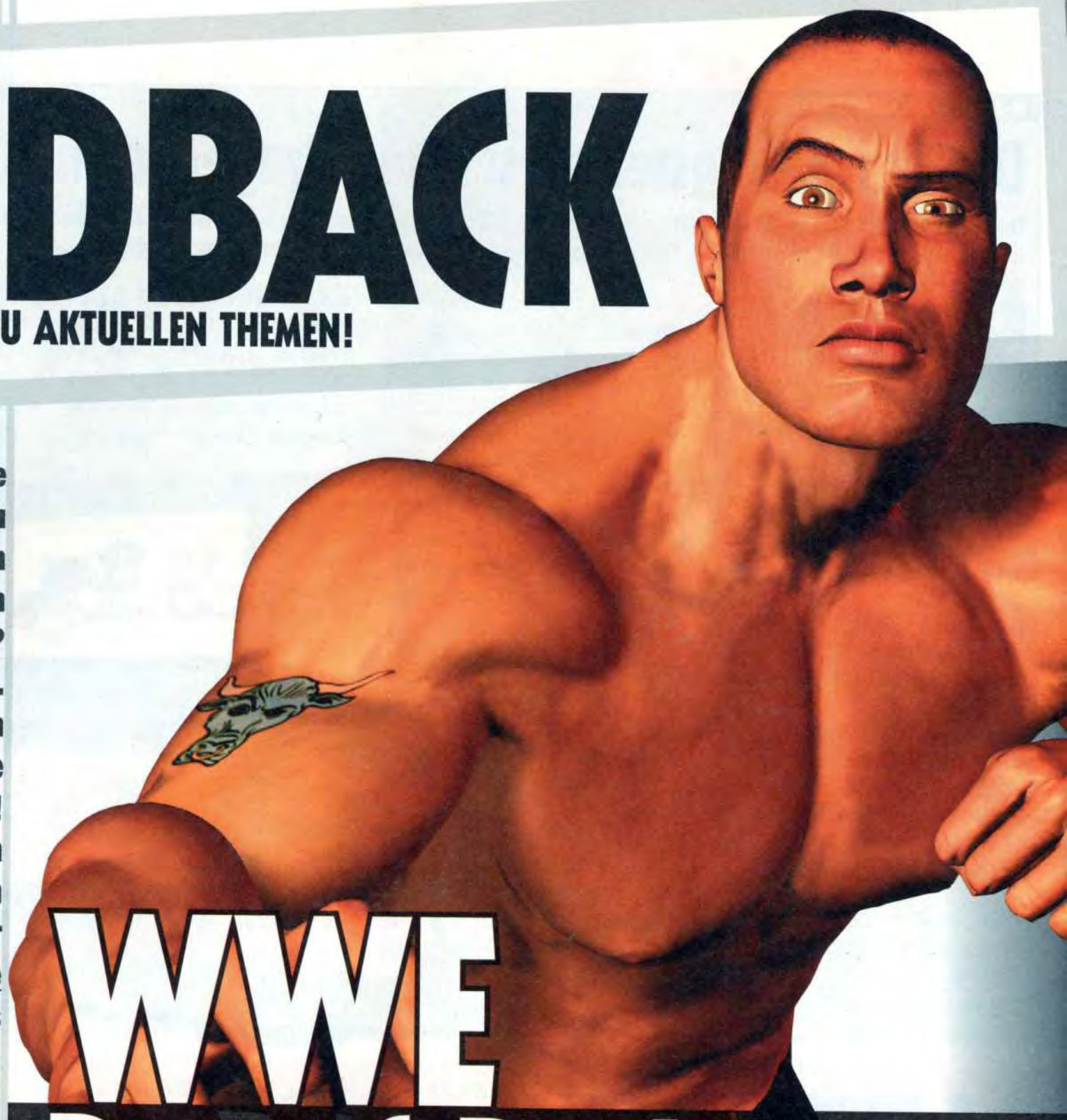
Ab dem 22.Oktober im Handel! | Ohne Altersbeschränkung | Unverbindliche Preisempfehlung: € 39,95

THQ

FEEDBACK

EURE ANSICHTEN ZU AKTUELLEN THEMEN!

Ihr wollt eure Meinung zu aktuellen Spielen und Themen loswerden? Kein Problem. Auf diesen Seiten habt ihr die Gelegenheit dazu! Macht einfach bei unseren Umfragen unter www.n-zone.de und im Zeugnis auf Seite 95 mit.



WWE Day of Reckoning

Ernst zu nehmender Sport oder einfach nur hohles Showgekloppe? **Wir haben nachgefragt.**

Es gibt Genres, die mittlerweile einfach nicht mehr dem Geschmack der Konsumenten entsprechen. Neben Shoot 'em Ups sind Wrestling-Spiele ein gutes Beispiel dafür. Trotz sehr guter Qualität und zeitgemäßer Präsentation können sie das Interesse der meisten Spieler nicht wecken. Mit THQs *WWE: Day of Reckoning* ist ein aktuelles Exemplar des Nischen-Genres Wrestling erschienen. In technischer Hinsicht hat der Titel bei der kleinen, aber ungemein treuen Fangemeinde sehr gut abgeschnitten. 17,3 Prozent finden die Grafik genial und 46,1 Prozent sehr gut. 23,1 Prozent halten die Darstellung jedoch für durchschnittlich und 13,5 Prozent vergeben das Urteil „Geht so". Beim Sound sieht es da ähnlich aus. 16,7 Prozent finden den nämlich genial. 40,5 Prozent halten die Akustik des Titels für sehr gut. Für 23,8 Prozent gibt es in dem Bereich eher durchschnittliche Kost und 19 Prozent können damit sogar recht wenig anfangen. Trotz der speziellen Ausrichtung von Wrestling-Spielen sind auf dem GameCube schon einige Exemplare erschienen. Wir wollten von euch wissen, welcher erhältliche Titel bei euch der ungeschlagene Favorit ist. *WWE: Day of Reckoning* steht mit 73,2 Prozent ganz oben auf eurer Liste. Auf Platz 2 befindet sich mit 21,4 Prozent *Def Jam Vendetta* von Electronic Arts. Auf Platz 3 mit deutlich geringeren 3,6 Prozent konnte sich *WWE Wrestlemania XIX* behaupten. *Legends of Wrestling* bildet mit 1,8 Prozent das Schlusslicht in der Umfrage. *WWE Wrestlemania X8* und *Legends of Wrestling 2* haben hingegen keine einzige Stimme bekommen. All diese Titel weisen eine enge Verwandtschaft zum Prügelspiel-Genre auf. Deshalb wollten wir wissen, ob ihr eure Freizeit auch diesem Genre widmet. 76,2 Prozent sind sowohl für Wrestling- als auch für Prügelspiele zu haben. 23,8 Prozent hingegen konzentrieren sich nur auf das virtuelle Showringen aus den USA.

N-ZONE NÄCHSTES FEEDBACK

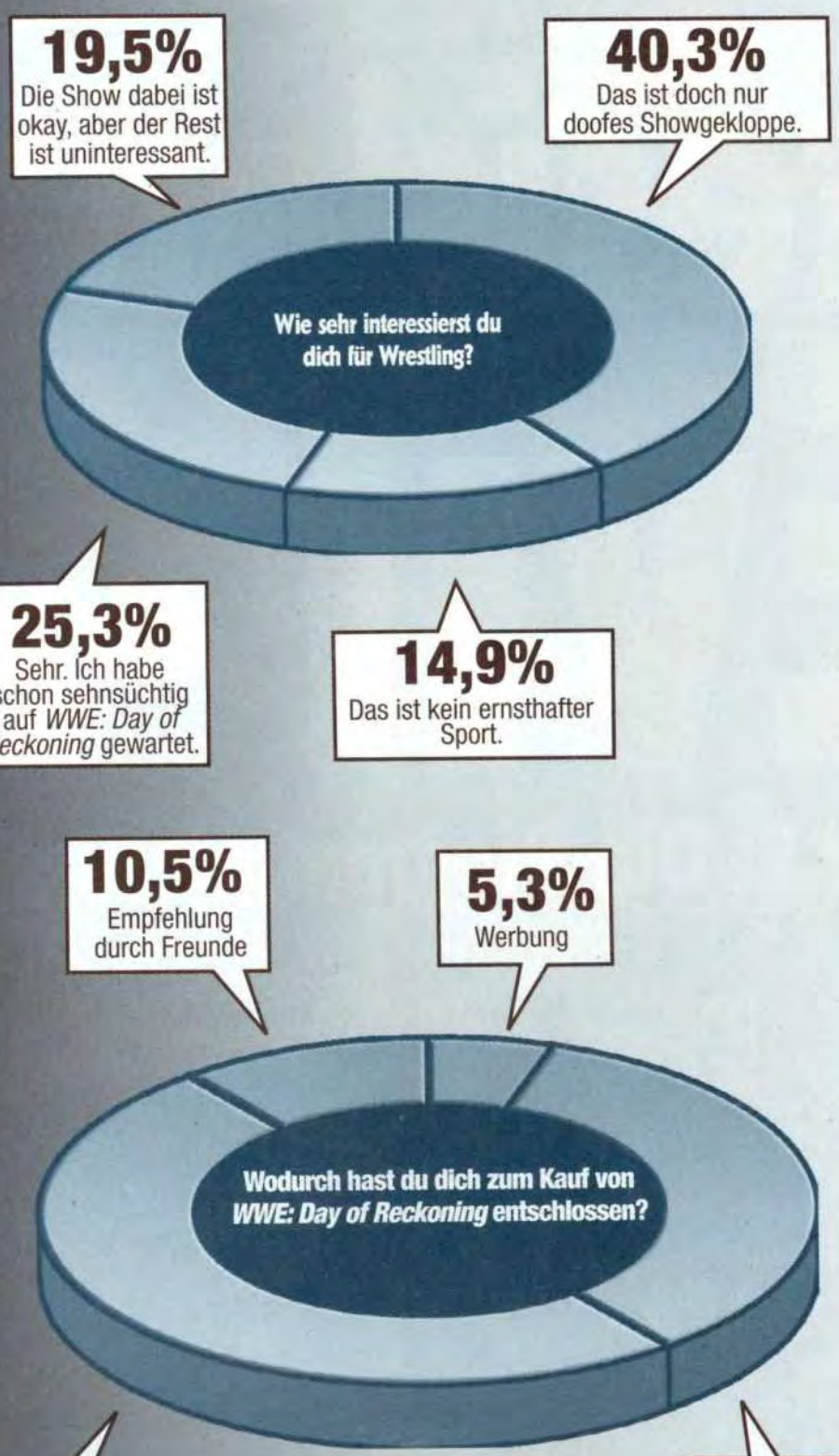
Pikmin 2

Strategen mit grünem Daumen sind gefragt

Die Fortsetzung ist seit dem 8. Oktober erhältlich und überzeugt sowohl Neulinge als auch Fans des Vorgängers.

Wie gefallen dir die Charaktermodelle bei WWE: Day of Reckoning?

Bei fast allen Sportspielen ist der Wiedererkennungswert der Charaktere sehr wichtig. Bei THQs neuem Wrestlingspiel haben die Entwickler in diesem Punkt sehr gute Arbeit geleistet – das meinen wir zumindest. 20,5 Prozent von euch sind der gleichen Meinung und vergeben das Prädikat „Einfach umwerfend". 23,1 Prozent finden die Figuren fast fotorealistisch. 28,2 Prozent haben kein Problem, die Wrestler sofort zu erkennen. Genauso viele tun sich da etwas schwerer und können die Protagonisten erst auf den zweiten Blick identifizieren.



N-ZONE STIMMEN AUS DEM FORUM

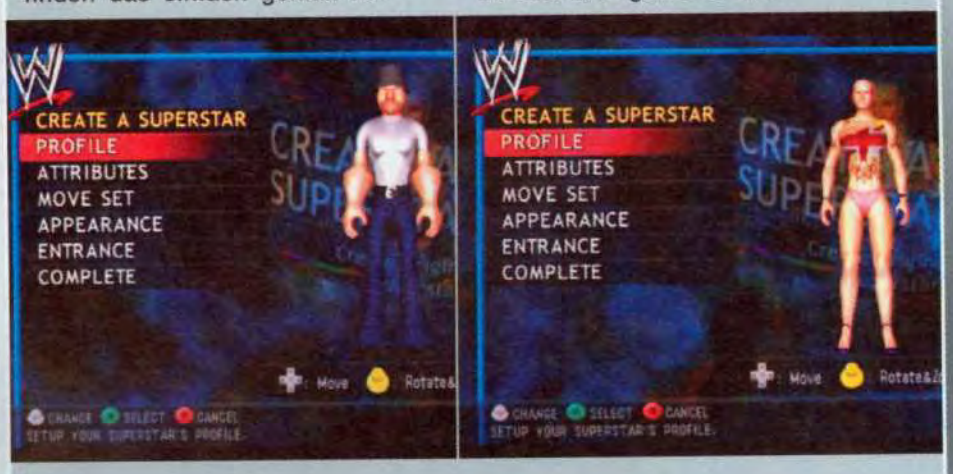
Neben unseren zahlreichen Online- und Zeugnisfragen haben wir euch auch einige Meinungen im Forum entlocken können.

N-ZONE-Leser über WWE: Day of Reckoning

Roy03	AW: Braucht die Welt überhaupt WWE: Day of Reckoning?
Rang: ▲ Anmeldedatum: 08.05.04 Datum: 29.09.04 14:19	Ich denk mal erstens ist Wrestling für 70% der N-Zone Leser uninteressant weil das Prinzip nicht so spaßig ist wie z.B. mit Mario Pummelluff bei SSBM verprügeln. Zweitens ist das Spiel nicht von Nintendo deshalb schau ich da auch nicht so genau hin wie es geworden ist. Das Interesse ist einfach nicht so groß. Man muss schon Wrestling Fan sein um es zu mögen.
	Wer sich Fire Emblem nicht holt ist selber schuld. Hab mal ein neues Avatar.
Rouget.eader	AW: Braucht die Welt überhaupt WWE: Day of Reckoning?
Rang: ▲ Anmeldedatum: 03.06.02 Datum: 29.09.04 14:32	also, ich finde wrestling ist schon super! ob im TV oder in der konsole! ich bin begeisterter wrestlingfan und werd's auch in zukunft bleiben! zu wrestling games sag ich nur: die welt braucht wrestling games, solange es gute sind! wenn ich mir die legends of wrestling teile oder raw auf xbox angucke... naja! Außerdem ist der einzig gute wrestlinggame entwickler thq!!! die jungs haben es ein einfach drauf! wenn zukünftige games so wie DoR oder besser werden (wobei WWE XIX auch schon gut war) dann seh ich der zukunft von wrestling games locker entgegen! nWo 4 life meine games: http://users.ign.com/coll... wer interesse an was hat, kann sich melden
diamantdog	AW: Braucht die Welt überhaupt WWE: Day of Reckoning?
Rang: ▲ Anmeldedatum: 02.09.02 Datum: 29.09.04 14:54	Hallo Die Zeiten wo ich mir Wrestling im TV angesehen habe sind zwar schon ein paar Jährchen her, da gabs noch WCW und WWF, und bin deshalb nicht mehr so auf dem Laufenden was diesen Sport betrifft. Die Spiele zocke ich aber immer noch mit grossem Genuss. Gerade mit 4 Freunden im Multiplayer machen sie einen heiden Spass und man verbringt Stunden bei dem Versuch seine Kumpels gekonnt auf die Matte zu hämmern. Wenn die Spiele dann noch so gut präsentiert werden wie WWE: Day of Reckoning macht das zocken für lange Zeit richtig Spass. Man sollte keine Dummheit zweimal begehen. Die Auswahl ist ja schließlich groß genug.

Was hältst du vom Create-A-Superstar-Modus bei WWE: Day of Reckoning?

Sportspiele bieten dem Spieler meist sehr große Freiheiten bei der Gestaltung des eigenen Sportlers. *WWE: Day of Reckoning* tut dies im Create-A-Superstar-Modus und 48 Prozent finden das einfach genial. Für 25 Prozent ist die Übersichtlichkeit sehr positiv. 16,6 Prozent sind der Meinung, man werde von der Vielfältigkeit überrannt. 10,4 Prozent finden, dass die Handhabung etwas zu umständlich geworden ist.



TAGEBUCH

SO EN… EIN SPIEL!

Hiroyuki Kobayashi, 33

Resident Evil 4

Teil 2: Die Programmierung

Der Horror geht weiter! In der letzten N-ZONE berichteten wir euch bereits über die Entstehung von *Resident Evil 4*. Dieses Mal gewähren uns Producer Hiroyuki Kobayashi und sein 60 Mann starkes Team einen Einblick in die Programmierung des Horrorschockers, der seit Ende 2001 in der Entwicklung ist. Als schwierigste Aufgabe bezeichnet Kobayashi das Einführen von neuen Ideen unter Beibehaltung bewährter Gameplay-Elemente. Für die Entwicklung von *Resident Evil 4* scheute Capcom keine Mühen, sämtliche Programmbausteine wurden komplett neu entwickelt. Dabei stoßen die Entwickler trotz der Hardware-Power des GameCube regelmäßig an Grenzen. „Die Programmierer sagen uns Produzenten ständig, dass man diese oder jene Idee nicht umsetzen kann. Und egal, was andere Produzenten behaupten, ich denke, dass eine Konsole – und sei sie noch so leistungsfähig – niemals mit der menschlichen Vorstellungskraft mithalten kann. Und glaubt mir, unsere Designer haben sensationelle Visionen!“, erzählt Kobayashi. Was den GameCube angeht, glaubt Kobayashi, dass man Nintendos Powerwürfel bis an seine Leistungsgrenzen getrieben hat. Angesichts der hervorragenden Grafik im Spiel glaubt man ihm sofort. Auf die Frage, ob *Resident Evil 4* möglicherweise auch auf PlayStation 2 oder Xbox in dieser Qualität hätte realisiert werden können, antwortet Kobayashi ausweichend: „Seit der ersten Konzeptzeichnung wollten wir *Resident Evil 4* auf dem GameCube entwickeln, da dieser einfach die beste Plattform für unser Spiel darstellt. Um ehrlich zu sein, haben wir uns niemals Gedanken über andere Hardwareplattformen gemacht.“

EIN GRUSELIGES VERGNÜGEN

Als Produzent kennt Kobayashi die Stärken und Schwä-

N-ZONE EXKLUSIV

Wir begleiten Capcom bei der Entwicklung des Horror-Schockers Resident Evil 4.

Teil 1: Die Entstehung
Teil 2: Die Programmierung
Teil 3: Grafik und Sound
Teil 4: Leveldesign
Teil 5: Bugfixing und Produktion

chen der Konsolen natürlich genau. „Der GameCube kann eine Fülle an Polygonen (geometrische Formen, aus welchen die Videospielwelt aufgebaut ist, Anmerkung d. Redaktion) sowie hochauflösende Texturen darstellen. Deutliche Schwächen hat der GameCube dagegen in der Video-Kompression und im Software-Playback. Die PlayStation 2 dagegen ist genau in den zuletzt genannten Disziplinen sehr stark", erklärt der Produzent. „Was die Arbeit mit der PlayStation 2 dagegen erschwert, sind die sehr limitierten Entwicklerbibliotheken. Wenn man mit der Programmierung für die PlayStation 2 beginnt, muss man quasi bei null anfangen. Wenn man sich dann aber einmal mit den Möglichkeiten vertraut gemacht hat, kann man viele Sachen aus der PlayStation 2 herauszaubern. Der GameCube und die Xbox haben dagegen sehr gute Entwicklerbibliotheken, welche das Programmiererleben erheblich vereinfachen", so Kobayashi weiter. Sehr stolz ist der Producer auf die kaum vorhandenen Ladezeiten bei *Resident Evil 4*. „Wie ihr sicher schon bei den Versionen auf der E3, der Games Convention in Leipzig und der Tokyo Game Show gesehen habt, sind die Ladezeiten quasi nicht existent. Als wir den Stil von *Resident Evil 4* mehr in Richtung Action verlagerten, hielten wir es für wichtig, unnötige Unterbrechungen im Spiel zu vermeiden. An den Ladezeiten haben wir extrem hart gearbeitet!", erläutert Kobayashi. Trotz der vielen Arbeit hat der Produzent seinen Humor nicht verloren. Auf die Frage, was seine Familie denn von seiner Arbeit hält, antwortet er lachend: „Sie wünscht sich, dass ich nicht so viel arbeiten würde!" Viel Spaß haben die Entwickler auch während der Arbeit. Und der eine oder andere „Entwickler-Gag" findet laut Kobayashi sogar seinen Weg ins Spiel. „In Japan gab es einmal eine Band, deren Frontmann Ken Shimura hieß. Ken Shimura hatte seine eigene Comedy-Show. Ein Gag war, dass sich in einer Szene Geister von hinten an ihn heranschlichen, ohne dass er es bemerkte. Die Zuschauer schrien dann immer: ‚Hinter dir, Shimura!' Und genau diesen Ausruf haben wir in *Resident Evil 4* integriert. Jedes Mal, wenn sich ein Feind von hinten an Leon heranschlich, wurde dieser Sound gespielt. Das Team hat diesen Gag so sehr geliebt, dass er im fertigen Spiel enthalten sein wird – wenn auch nur in japanischer Sprachausgabe und ohne den Namen Shimura natürlich. Wenn ihr dieses Sprachsample hört, dann solltet ihr also besser hinter euch schauen!"

FABIAN SLUGA

HAMMER Die Gesichtszüge dieses unfreundlichen Gesellen sind grafisch unglaublich gut in Szene gesetzt.

BODYGUARD In Resident Evil 4 müsst ihr die Präsidententochter beschützen.

GRUSELIG Im Kloster gehen unheimliche Dinge vor sich.

INFO PROGRAMMIERER

Programmierer-Alltag

So gestaltet sich der normale Arbeitstag eines Programmierers.

Ein Programmierer bei Capcom ist etwa gegen 9 Uhr im Büro. Die normale Arbeitszeit beträgt von 9 Uhr morgens bis 21 Uhr abends. Dabei sitzt der Programmierer aber nicht die ganze Zeit vor dem PC, sondern nimmt auch an zahlreichen Meetings teil. Programmierer müssen während der Entwicklung in ständigem Dialog mit der Sound-Abteilung, den Designern, den Grafikern sowie weiteren Abteilungen stehen. „Die Programmierer sind das Fundament für ein Spiel und verdienen genauso viel Aufmerksamkeit wie jeder andere Mitarbeiter!", sagt der Produzent von *Resident Evil 4*, Hiroyuki Kobayashi. Für diejenigen, die einmal als Programmierer bei Capcom anheuern möchten, hat Kobayashi auch gleich noch einen Tipp parat: „Seid talentiert und lernt C++. Oh, und Kenntnisse der japanischen Sprache wären auch noch ein Vorteil."

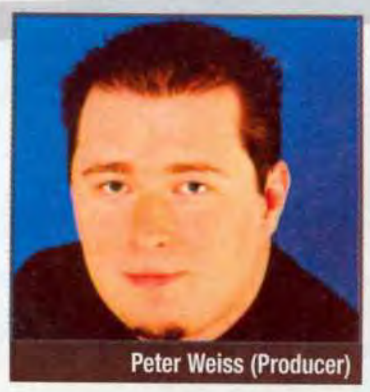
TAGEBUCH

SO ENTSTEHT EIN SPIEL!

N-ZONE EXKLUSIV

Wir begleiten Acclaim bei der Entwicklung des Game-Boy Advance-Titels *Biene Maja*.

Teil 1: Lizenzen & Verträge
Teil 2: Die Programmierung
Teil 3: Die Grafik
Teil 4: Leveldesign und Musik
Teil 5: Bugfixing und Produktion



Peter Weiss (Producer)

Die Biene Maja – Süßes Gold

Teil 5: Bugfixing und Produktion

Mittlerweile sind alle Bestandteile von *Die Biene Maja: Süßes Gold*, zum Beispiel Grafiken, Musik und Levels, fertig gestellt und zu einem vollständigen Spiel zusammengefügt worden. Doch jetzt geht es erst richtig los, denn obwohl der Titel – oberflächlich betrachtet – fertig ist, verstecken sich in den Tiefen des Programmcodes noch so manche Fehler, in der Fachsprache auch „Bugs“ genannt.

Bei der so genannten Qualitätssicherung, kurz QA genannt, geht es darum, das Spiel auf möglichst vielfältige Art und Weise zu zocken bzw. zu testen. Die QA-Mitarbeiter stellen dabei die verrücktesten Sachen an. Grundsätzlich gilt es, verschiedene Arten von Bugs zu unterscheiden: Die einen sind offensichtlich, etwa wenn diverse Grafik-Elemente nicht passen, andere fallen erst nach längerer Spielzeit auf, wenn sich der Spieler zum Beispiel an einer bestimmten Stelle im Level „einsperren“ kann. So etwas darf natürlich nicht passieren. Dann gibt es noch Logikfehler, die man nur dann wahrnimmt, wenn man in akribischer Kleinarbeit die verschiedenen Spielsituationen durchgeht. „So hatten wir zum Beispiel zeitweise damit zu kämpfen, dass eingesammelte Honigtöpfe der falschen Welt zugeordnet wurden oder der Zähler für die Blumen bei Erreichen eines Bonuslebens einfach die übrigen Blumen unterschlagen hat“, erzählt Peter Weiß, der Producer von *Biene Maja*. Der Spieler könnte zwar das Spiel ohne Probleme beenden und würde die Fehler womöglich gar nicht bemerken, in einem sauberen Produkt dürfen solche Unstimmigkeiten aber nicht vorkommen. Die QA-Tester haben jedoch noch eine andere wichtige Aufgabe: Sie haben den Titel zuvor noch nie gespielt und daher ein besseres Gespür für den Schwierigkeitsgrad, der jetzt nochmals an die Zielgruppe angepasst wird.

HILFESTELLUNG

Da die QA-Mitarbeiter dem Programmierer genau mitteilen müssen, wann, wie und vor allem wo ein Fehler auftritt, haben die Jungs von Shin'en ein paar Tricks auf Lager. So wurde im Spiel ein Debug-Menü integriert, welches jederzeit über die Select-Taste aufgerufen werden kann und diverse Informationen wie zum Beispiel die X- und Y-Koordinaten der Figur im Level anzeigt. Über dieses Menü ist es ebenso möglich, einen Level als „geschafft“ zu überspringen, um Zeit zu sparen. Außerdem kann der Spieler durch eine bestimmte Tastenkombination frei im Level umherfliegen. In der finalen Version ist dieses Menü natürlich nicht mehr enthalten. Gefundene Fehler und Unstimmigkeiten werden anhand ihrer Wichtigkeit unterschieden und bezugnehmend auf den jeweiligen Level notiert. Auf einer Passwortgeschützten Webseite können die Tester den Programmierern ihre gefundenen Fehler mitteilen. Sie erhalten jeden Tag eine bereinigte Version des Spiels zum weiteren Test. Wurden alle Fehler gefunden, wird das Spiel an Nintendo of Europe zur Produktion übergeben. Hier wird es noch dem so genannten Lot-Check unterzogen, bei dem Nintendo selbst nochmals eine Qualitätskontrolle durchführt. Hält das Spiel dem Qualitätsstandard nicht stand, müssen die Programmierer abermals nachbessern. Jetzt werden auch das Handbuch und die Verpackung geprüft, ob diese gemäß den Richtlinien von Nintendo erstellt wurden. Zu guter Letzt muss das Spiel noch vom Lizenzgeber, der EM.TV AG, freigegeben werden. Sind alle diese Hürden genommen, benötigt es nochmals circa sechs bis acht Wochen, um den Datenträger herzustellen und zu vervielfältigen. Erst jetzt, also neun Monate nach dem eigentlichen Beginn der Entwicklung, dürft ihr selbst Hand an das Spiel legen.

HILFREICH Über dieses Menü kann der Testspieler die Position des Fehlers mitteilen.

FABIAN SLUGA/PETER WEISS

Level	Pos	User	Date	Priority	Fixed	Description	Actions
0	0,0	pink	2004-09-13 18:39:45	5	1	Ducken macht Probleme. Man steht nicht immer auf. collision rectangle modifizieren gefährlich?	
0	0,0	bartman	2004-09-14 09:49:21	3	1	In der Haupt-Overlandmap, an der Ecke links neben dem "3"-Topf kann man nach links durch das Gras zum Trainingslevel gehen. Da gehört wohl noch ein Blocker rein.	
0	0,0	peter	2004-09-14 10:33:43	2	1	Moskito fliegt teilweise hinter und teilweise vor stehenden Sprites. (z. B. vor dem Pilz aber hinter den drehenden Plattformen). Könnte evtl. auch bei anderen Gegnern der Fall sein. *** Bitte moskito nicht auf anderen gegnern oder auch in background Grafik plazieren Bitte sagen wo dass der Fall ist ***	Edit Del Unfix
			2004-09-14 13:37:18	0	1	Hüpft man von einer rotierenden Plattform und versucht gleich danach zu fliegen, klappt das sehr oft nicht. *** momentan kann maja erst fliegen wenn sie ne gravitation von -2 pixeln erreich hat. so wie bei maja1. werde den wert mal auf 1.5 setzen. vieleicht ist das besser. ich hab allerdings nie das gefühl fliegen würde nicht klappen ***	Edit Del Unfix
		peter	2004-09-14 13:57:09	3	1	FLUGLEVEL - SCHNEEWELT: An einigen kanten (rechts) fehlen noch die korrekten abschließenden Tiles.	Edit Del Unfix
0	0,0	peter	2004-09-14 13:58:24	2	1	FLUGLEVEL - SCHNEEWELT: Die Wolken im Hintergrund passen nicht sauber aneinander (SCHNITTKANTE)	Edit Del Unfix
0	0,0	peter	2004-09-14 13:59:53	3	1	FLUGLEVEL - SCHNEEWELT: Kurz vor Ende des Levels taucht die Mücke ins Wasser ein.	Edit Del Unfix
0	0,0	peter	2004-09-14 14:00:40	3	1	FLUGLEVEL - SCHNEEWELT: Am Ende taucht der Pollen 2 x kurz hintereinander auf - 1 x genügt!	Edit Del Unfix
0	0,0	peter	2004-09-14 14:01:16	5	1	FLUGLEVEL - GENERELL: Alle Pollen lassen sich zig-mal aufsammeln und der Sound wird Xmal abgespielt. 1 x genügt ;)	Edit Del Unfix
0	0,0	peter	2004-09-14 14:03:10	4	1	OBERWELT - SCHNEE: Der Level-Button (Welt 53) links oben sollte etwas weiter rechts versetzt werden, da sich dort nochmal eine unsichtbare Wegverzweigung befindet. Meist wird Level 53 auch übersprungen, wenn von dieser Verzweigung aus nach links gelaufen wird!	Edit Del Unfix
0	0,0	stella	2004-09-14 16:24:08	0	1	Wenn maja auf der Landkarte der Wiesenlevels vom vierten Level aus in Richtung letztes Level marschiert, geht sie nicht den offiziellen Weg , sondern latscht straight durch die Wiese. Böse Biene!	
0	0,0	peter	2004-09-14 20:14:46	5	1	[illegible]	

INTERESSANT Mit dem Bugtracker können Testspieler die gefundenen Fehler niederschreiben.

CHEATS & CODES

Unser Eldorado für Cheat-Freaks: Auf den nächsten zwei Seiten findet ihr wie gewohnt jede Menge Codes und Tipps! Im nächsten Monat erhaltet ihr auch wieder mehr Cheats&Codes.

Terminator 3 Redemption

CHEATCODE So besiegt ihr die feindlichen Maschinen.

Um mit Arnold die Machtübernahme der Maschinen über den Menschen zu verhindern, gibt es ein paar nützliche Cheats. Um diese zu aktivieren, wählt ihr den Menüpunkt „Credits" an und gebt während der Sequenz die folgenden Tastenkombinationen ein:

Um alle Levels anwählen zu können:
X, Z, Y
Um alle Ausrüstungsgegenstände zu bekommen:
X, Y, L
Um Unverwundbarkeit zu erlangen:
X, Z, R

KEINE ANGST Gegner können euch nun nichts mehr anhaben.

Tiger Woods PGA Tour 2005

CHEATCODE Hier gibt es die sofortige Platzreife.

Ihr wollt mit den berühmtesten und erfolgreichsten Golfern der Geschichte spielen und euch zudem sofort auf allen Kursen mit den neuesten Accessoires austoben. Nichts leichter als das! Gebt dazu einfach im Cheatmenü die folgenden Codes ein:

Alle Kurse freischalten:
THEWORLDISYOURS
Alle Golfer und Kurse freischalten:
THEGIANTOYSTER
Adidas-Zubehör:
91treSTR
Callaway-Zubehör:
cgTR78qw
Cleveland-Zubehör:
CL45etUB
Maxfli-Zubehör:
FDGH597i
Nike-Zubehör:
YJHk342B

FREIE AUSWAHL Alles, was das Golferherz begehrt!

GENIAL Ihr könnt sofort auf allen Plätzen losspielen.

N-ZONE HELPLINE

Wir helfen, wenn es nicht mehr weitergeht.

Ihr habt ein ganz spezielles Problem, das noch nicht gelöst wurde? Dann erhaltet ihr ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft euch bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/84 60 33

Taglich von 8 bis 24 Uhr.

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Madden 2005

CHEATCODE **Klassische Trading-Karten für alle.**

Neben erstklassiger Football-Action dürft ihr in *Madden 2005* auch noch jede Menge Trading-Cards anhäufen. Wir haben hier ein paar Cheats für euch, mit deren Hilfe ihr Karten für diverse klassische Teams erhaltet. Geht dazu ins Menü „Madden Cards" und wählt den Punkt „Madden Codes". Dort könnt ihr folgende Kombinationen eingeben:

Dolphins:
R79W6W

Steelers:
R12D9B

Raiders Team:
P96Q8M

Colts:
P74X8J

Packers:
G49P7W

Jets:
C24W2A

Browns:
G12N1I

Broncos:
018T2A

Dolphins:
G97U5X

49ers:
F77R8H

Eagles:
G95F2Q

Lions:
I89F4I

Cowboys:
I44A10

Bills:
Y66K30

Raiders:
K71K4E

Chargers:
Y27N9A

Redskins:
F56D6V

Raiders:
D23T8S

Dolphins:
X23Z8H

Bears:
F92M8M

Giants:
K44F2Y

ABWECHSLUNG Wer genug vom Spiel hat, darf Trading-Cards tauschen.

N-ZONE **CLASSIC CHEATS**

Jame Bond 007: Nightfire

CHEATCODE **Der britische Agent wird unschlagbar.**

Für alle Fans des legendären Geheimagenten, die vor lauter Vorfreude auf das kommende *GoldenEye: Rogue Agent* noch einmal das *Nightfire*-Abenteuer des Vorzeigeagenten spielen, haben wir einige sehr nützliche Tipps, damit dem Agenten nicht kurz vor dem Ende doch noch die Puste ausgeht.
Drückt während des Spiels den Start-Button, um den Pausenbildschirm zu aktivieren, und gebt dann folgende Tastenkombinationen ein. Bei richtiger Eingabe werden die Cheats durch ein akustisches Signal bestätigt.

Höhere Stimmen:
R, links, L, rechts, oben, Select, L

Unendlich Energie:
R, links, L, rechts, oben, Select, links

Mehr Munition:
R, links, L, rechts, oben, Select, rechts

Freie Levelanwahl:
R, links, L, rechts, oben, Select, R

N-ZONE **SCHUMMELMODUL**

Action-Replay-Codes

Ihr müsst zuerst die Codes unter **[m]** eingeben, damit euer GameCube das jeweilige Spiel auch als solches erkennt:

Donkey Konga

[m]
J9ZF-H17A-FRZF9
NK03-QAQB-06KD8
Mächtig viel Geld
WGGG-492N-C10D8
K8Y3-A23K-4ZY1U
Erfolgsbarometer ständig voll
X641-GTMP-T1TUK
R4V6-MRV5-N0DNV
09YG-REHK-MZMUT
Kein Punkteverlust bei Trommelfehlern
P494-6J2X-JTD2Z
YQ1B-GB6W-70NR8
P3DM-6K1Y-Y6U45
97CM-NUEV-2RNCQ

Pikmin 2

[m]
FTB6-CC1K-J43ZJ
7RDB-PQY3-RXHZ2
Unendliche Energie
3EJT-7RFB-CQY33
FPG7-92QH-AKJWV
Unendlich Ultra-Motivier-Spray
7Y6M-VTJK-KBG3H
Z7AR-M21C-CV6GW
Unendlich Ultra-Bitter-Spray
XFYM-78VN-NPJ0D
FMK8-R9AJ-RM1XK
100 rote Pikmin in der Zwiebel
VYRQ-Q9N7-Y347A
AP95-TQCR-EHG8N
Steuerkreuz oben drücken friert die Zeit ein
DPVZ-H0CT-Q7V68
3AX5-NNYT-7935R
E2AZ-B6QE-M0X5P
Steuerkreuz unten drücken und der Tag fängt von vorne an
XKR2-NQYJ-KJUGY
CBNE-1YVZ-Y3C76
F77U-1M6F-C78WT
RNAX-T7VE-8QQHW
Steuerkreuz rechts drücken beschleunigt den Zeitablauf
5P22-1X8B-R3FKN
BWBV-6N3X-VPAJG
2WGV-HVRR-B339H
Steuerkreuz links verlangsamt den Zeitablauf
9M5M-GNX3-9AQW4
4BB2-045M-WYGPH
K0QJ-CQAT-4A5DA

Pokémon Feuerrot/Blattgrün

Unsere Komplettlösung begleitet euch durch das neueste Pokémon-Abenteuer!

Unser Walkthrough weist euch den Weg durch die neuesten beiden Pokémon-Spiele. Damit ihr stets siegreich seid, gehen wir auf schwere Kämpfe ein und stehen euch mit hilfreichen Tipps zur Seite. Der Tabelle am Ende des Artikels könnt ihr entnehmen, wie sich die verschiedenen Pokémon-Arten im Kampf verhalten.

Walkthrough

Alabastia

Nachdem ihr euch den Trank aus eurem Computer geschnappt habt, verlasst ihr das Haus und begebt euch in Richtung hohes Gras am Ausgang von Alabastia im Norden. Ihr trefft Prof. Eich, der euch in seinem Labor zwischen drei Pokémon wählen lässt. Entscheidet nach eurem Geschmack. Nach dem ersten Rivalen-Kampf begebt ihr euch durch das hohe Gras zum Ausgang von Alabastia. Ihr gelangt zur Route 1. Folgt dem Weg und lasst euren Schützling die ersten Kämpfe austragen. Sprecht jeden Charakter im Spiel an, um Informationen oder ganz normale Extra-Items zu erhalten.

Vertania City

In Vertania City angekommen, besucht ihr das Pokémon-Center, in dem ihr eure Pokémon heilen könnt. Diese Leistung ist in jedem Pokémon-Center kostenfrei. Macht euch auf den Weg zum Kaufhaus. Dort erhaltet ihr ein Paket, das ihr Prof. Eich überbringen sollt. Als Belohnung dafür erhaltet ihr einen Poké-Dex. Bevor ihr wieder nach Vertania City zurückkehrt, stattet ihr der kleinen Schwester eures Rivalen noch einen kurzen Besuch ab. Anschließend überlässt sie euch eine Landkarte. Zurück in Vertania City, redet ihr mit dem alten Mann im Norden. Er bringt euch bei, wie man ein Pokémon fängt. Danach übergibt er euch den Lehrkanal. Im Westen von Vertania City begegnet ihr auf der Route 22 eurem Rivalen und bestreitet euren zweiten Rivalen-Kampf. Es ist von Vorteil, wenn ihr mittlerweile im Besitz von sechs Pokémon seid, die allesamt mindestens auf Level 6 sind. Nach dem Kampf begebt ihr euch zur Route 2 im Norden von Vertania City und folgt dem Weg bis zum Vertania Wald.

Vertania Wald

Ihr könnt ganz nach eurem Belieben einigen Kämpfen aus dem Weg gehen, indem ihr einfach nicht ins Blickfeld eurer Gegner lauft. Allerdings trainiert jeder Kampf eure Pokémon. Kämpft euch also bis zum Eingang von Marmoria City durch.

Marmoria City

In Marmoria City angekommen, geht ihr zuerst ins Poké-Center. Danach bestreitet ihr in dieser Stadt lediglich den Arena-Kampf. Außerdem besteht die Möglichkeit, das Museum für einen geringen Betrag zu besuchen. Wendet während des Kampfes die stärksten Attacken eurer Pokémon an. Für den Notfall habt ihr ein paar Heiler dabei. Um den Arena-Kampf erfolgreich zu beenden, sollten eure Pokémon mindestens auf Level 11 sein. Nach eurem Sieg erhaltet ihr den Felsorden und die VM/TM-Box. Nun ist der Weg nach Osten frei. Überquert die Route 3, um zum sagenumwobenen Mondberg zu gelangen. Damit dies ein wenig schneller geht, erhaltet ihr von einem Assistenten eures Freundes Eich ein Paar Turbotreter.

Mondberg

Haltet euch rechts und lauft den Weg bis zur Leiter entlang. An dieser geht ihr links vorbei. Sobald die Möglichkeit besteht, biegt ihr nach links ab. Nun folgt ihr dem Weg bis zur nächsten Leiter, die ihr ebenfalls passiert. An der nächsten klettert ihr nach oben. Steigt rechts die Stufen hinab und auf der anderen Seite wieder hinauf. Geht weiter, bis ihr bei den Pokémon-Fossilen ankommt. Hier besiegt ihr den Gegner und dürft zur Belohnung eines der beiden Fossile euer Eigen nennen. Geht noch einmal nach links und die Stufen hinab. Ihr kommt zu der Leiter, die euch wieder zurück ans Tageslicht führt. Die beiden Charaktere mit den weißen Stirnbändern sind keine Gegner. Im Gegenteil: Sie bieten euch an, einen eurer Lieblinge mit einer Spezial-Attacke zu bereichern.

LOS GEHT'S! Geht auf den Eingang von Alabastia zu, um auf Prof. Eich zu treffen.

KLONTECHNIK Schnappt euch eines der Fossilien, um später ein quicklebendiges Pokémon daraus zu klonen.

PROMI-BESUCH Hier trefft ihr auf den berühmten Pokémon-Experten Bill, dem ihr zur Hand gehen müsst.

HERAUSFORDERUNG Besiegt die vielen Gegner auf der Brücke, um als Siegesprämie ein goldenes Nugget zu erhalten.

Azuria City

Wie immer besucht ihr zuerst das Poké-Center. Wenn ihr auf die Brücke im Norden zugeht, findet der nächste Rivalen-Kampf statt. Falls ihr eure Pokémon gut trainiert habt, dürfte auch dieser Kampf kein Problem für euch darstellen. Für euren Sieg erhaltet ihr die Ruhmesdatei. Setzt euren Weg fort und kämpft mit jedem Trainer. Wenn ihr euch erfolgreich durchgeschlagen habt, erhaltet ihr einen Preis. Von der Route 24 gelangt ihr auf die Route 25. Hier kämpft ihr euch bis zum Haus voran und redet mit dem Pokémon im Inneren. In der Arena von Azuria City erwarten euch drei Kämpfe mit Trainern, die alle auf Wasser-Pokémon spezialisiert sind. Mit einem Pflanzen- oder Elektro-Pokémon gewinnt ihr im Handumdrehen. Nach eurem Triumph über Misty bekommt ihr den Quellorden. Durch das ausgeraubte Haus, vor dem ihr den Polizisten erblickt, verlasst ihr Azuria City. Geht durch den Garten und danach südlich auf die Route 5. Nachdem ihr den Herren im Haus ein Pokémon zur Pflege gegeben habt, lauft ihr durch die Unterführung auf der rechten Seite.

Orania City

Am Ausgang der Unterführung geht ihr weiterhin nach Süden, bis ihr in Orania City ankommt. Dort lasst ihr eure Pokémon heilen und stattet danach jedem Haus einen Besuch ab. Ihr werdet für eure Mühen mit einer alten Angel und einem Fahrrad-Gutschein belohnt. Wenn ihr wollt, könnt ihr zum Fahrradladen zurückkehren und dort euren Gutschein einlösen. Jetzt geht ihr zum Steg und entert die M.S. Anne. Auf dem Schiff erwarten euch zahlreiche Kämpfe. Sammelt alle Items ein und bahnt euch den Weg bis zur Steuerkabine. Dort müsst ihr euch in einem Rivalen-Kampf beweisen. Danach stattet ihr dem Kapitän, der leider erkrankt und nicht ganz bei Sinnen ist, einen Besuch ab. Wahrscheinlich aufgrund seines geistigen Zustandes händigt er euch ein wertvolles HM aus, mit dem ihr kleine Bäume fällen könnt. Probiert es sofort aus und schneidet euch damit den Weg zur Arena von Orania City frei.

Orania City Arena

Zuerst bekämpft ihr die drei Handlanger des Arenaleiters. Ihr besiegt die Schergen, die allesamt Elektro-Pokémon sind, indem ihr Boden- oder Gestein-Pokémon einsetzt. Anschließend untersucht ihr die vielen Säulen im Raum. Zwei enthalten geheime Schalter, die ihr betätigen müsst, um die Schranke zu öffnen. Falls ihr kein Gestein-Pokémon besitzt, besiegt ihr den Arenaleiter mit starken Attacken wie zum Beispiel dem Mega-Tritt. Als Siegerprämie erhaltet ihr ein weiteres TM und den heiß begehrten Donnerorden.

Digda Höhle

Nachdem ihr in Orania City alles erledigt habt, geht's weiter nach Osten zur Route 11. Gleich an deren Anfang betretet ihr die Digda Höhle. Geht hindurch zur Route 2 und besucht den Assistenten von Eich. Ihr erhaltet von ihm ein TM. Macht nun kehrt und begebt euch nach Azuria City zurück, wo ihr über die Route 9 zur Route 10 und schließlich zum Felstunnel gelangt.

Felstunnel

Im Tunnel ist es stockfinster, weswegen eines eure Pokémon die Attacke Blitz beherrschen sollte (Eichs Assistent). Ihr könnt aber auch ohne diese Attacke durch die feuchten Katakomben gelangen. Nachdem ihr den Tunnel betreten habt, geht ihr an der nächsten Abzweigung nach rechts. Lauft bis zum nächsten Geröllhaufen und haltet euch dann links. Die erste Leiter befindet sich an der nächsten Wand rechts. Geht am besten gleich links an der Wand entlang, um die Öffnung nicht zu verpassen. Krabbelt bis zur nächsten Wand hindurch. Sucht dort nach einer weiteren Öffnung. Dahinter geht ihr ein kleines Stückchen nach oben. Wenn ihr dann nach rechts bis zur nächsten Wand lauft, erblickt ihr eine Leiter. Im nächsten Bereich sprintet ihr nach unten bis zur Wand und geht links weiter an der Wand entlang, bis ihr die nächste Leiter erreicht. Lauft nach unten bis zur Wand und eilt um diese

SCHMUTZARBEIT Hier durchsucht ihr sämtliche Mülleimer, bis ihr einen Schalter findet. Den zweiten Schalter entdeckt ihr in der Tonne direkt neben dem anderen.

UNTERGRUND Direkt neben dem Pokémon-Center befindet sich der Eingang zum Felstunnel.

herum. Bei der Pfütze biegt ihr wieder nach unten ab. Wenige Schritte später entscheidet ihr euch für den rechten Weg. Wenn ihr an der zweiten Pfütze angelangt, befindet sich die vierte Leiter über euch. Die Leiter zum Tageslicht findet ihr am besten, indem ihr so lange an der rechten Wand entlanglauft, bis ihr zu einer Leiter gelangt. Zurück an der Oberfläche, macht ihr euch auf den Weg nach Prismania City. Wundert euch nicht, dass ihr in Lavandia landet. Geht einfach nach Westen zum Ausgang der Kleinstadt und folgt der Route 8 bis zu den beiden Häuschen. Das obere ist der Eingang zu Prismania City.

Prismania City

Zunächst geht ihr wieder eure Pokémon heilen. Neben dem Poké-Center ist ein kleiner Weg, den ihr entlanglauft und anschließend das Gebäude betretet. Auf dessen Dach entdeckt ihr ein Evoli. Begebt euch nach unten zu den Reihenhäusern und betretet das zweite von links. Der Mann links oben in der Ecke hat einen Münzkorb für euch. Anschließend geht ihr in das Casino und verscheucht das Team-Rocket-Mitglied. Schaut euch das Poster genau an. Rechts neben euch erscheint eine geheime Treppe. Die Stufen führen zu einem versteckten Team-Rocket-Lager.

Team-Rocket-Lager

Im U1S durchsucht ihr die Räumlichkeiten und zeigt den beiden Gegnern, wer der bessere Trainer ist. Nach dem Kampf geht ihr noch ein Stockwerk weiter hinab. Im U2S bekämpft ihr den nächsten Gegner und huscht durch das Labyrinth. Über die Treppen gelangt ihr in den versteckten Raum des U1S. Lauft zum U2S zurück und nehmt die Treppen, die zum U3S hinabführen. Wenn ihr auch hier das Labyrinth durchquert, erreicht ihr die Treppe des U4S. Der Gegner am Telefon lässt den Fahrstuhlöffner fallen. Kehrt zum U2S zurück und geht nochmals durch das Labyrinth. An dessen Ende nehmt ihr diesmal den Fahrstuhl und fahrt zum U4S. Euch erwartet ein Boss-Kampf. Giovannis Pokémon sind sehr stark und seine Trumpfkarte ist ein Pokémon mit Level 29. Es wäre also gut, wenn eure Pokémon mindestens auf Level 25 wären. Sobald ihr Giovanni besiegt habt, ergreift er schnell die Flucht und lässt ein Silph Scope fallen.

DURCHREISE Lauft hier in Richtung Westen und besorgt euch beim Team-Rocket-Lager das Silph-Scope.

TEAM-ROCKET-LAGER Bahnt euch den Weg durch die Labyrinthe und vergesst dabei nicht, die Items einzusammeln.

Zurück in Prismania City

Heilt eure Pokémon und geht zu den Reihenhäusern am unteren Rand der Stadt. Hier bemerkt ihr ein kleines Bäumchen, das von einem euer Pokémon gefällt wird. Anschließend ist der Weg zur Arena frei. Falls ihr die Arenaleiterin besiegt, erhaltet ihr den Farborden und ein weiteres TM. Tipp: Mit einem Feuer-Pokémon sind die Pflanzen-Pokémon im Handumdrehen besiegt. Nun geht's nach Lavandia zurück. Wenn ihr nach Westen auf die Route 16 lauft, fällt ihr den ersten Baum, den ihr sehen könnt. Folgt dem Weg dahinter, um zu einer Hütte zu gelangen, in der ihr eine der besten VMs im Spiel erhaltet. Nun könnt ihr nach Lavandia fliegen.

Lavandia

In Lavandia angekommen, begebt ihr euch gleich in den Poké-Turm. Durchkämmt jedes Stockwerk und besiegt alle Gegner. Nachdem ihr Mr. Fuji gerettet habt, erhaltet ihr die Poké-Flöte. Nehmt den südlichen Ausgang zu den Stegen und folgt ihnen bis zur Route 13. Anschließend schlängelt ihr euch durch das Labyrinth. Lauft auf der Route 14 entlang und entscheidet euch dann für die Route 15, die nach Fuchsania City führt.

Fuchsania City

In Fuchsania City angekommen, geht ihr als Erstes zum Poké-Center und lasst eure Lieblinge heilen. Danach betretet ihr das linke der beiden Reihenhäuser, die sich in der rechten Ecke der Stadt befinden. Redet mit dem alten Mann, auch wenn ihr ihn nicht verstehen könnt. Verlasst das Haus und begebt euch zur Safari-Zone. Betretet dort unbedingt das geheime Haus, um HM Surfen zu bekommen. Im Poké-Ball beim geheimen Haus befindet sich der goldene Zahn des alten Mannes mit dem Sprachfehler. Bringt den Zahn zu seinem Besitzer zurück, der sich dafür mit einer neuen Attacke bedankt. Bei seinem Nachbarn erhaltet ihr eine gute Angel. Es empfiehlt sich, die Safari-Zone mehrmals zu betreten, da sonst nicht alle Items eingesammelt werden können.

Arena von Fuchsania City

Hinter der Tür lauft ihr rechts an der Wand entlang. In der linken Ecke des Raums angekommen, gestaltet sich der Weg etwas schwieriger. Ihr geht zwei Kästchen nach unten und dann drei Kästchen nach rechts. Jetzt könnt ihr wieder drei Kästchen nach unten laufen.

Im Anschluss geht ihr zwei Kästchen nach links und sofort wieder zwei nach unten. Bewegt euch nun wieder um ein Feld nach rechts und danach eines nach unten. Wenn ihr jetzt nach rechts geht, gelangt ihr zum Arenaleiter. Sobald ihr den Ninja besiegt habt, erhaltet ihr die Seelenorden und ein TM. Nehmt euch vor den Psycho-Attacken in Acht. Hier ist es ratsam, ein paar Paralyse und Vergiftung heilende Items im Gepäck zu haben.

Saffronia City

Zuerst fliegt ihr nach Prismania City zurück und betretet die Prismania-Villa. Nachdem ihr den Tee erhalten habt, geht ihr weiter in Richtung Osten nach Saffron City und stillt den Durst des Pförtners. Begebt euch anschließend direkt zur Mini-Arena. Hier bekommt ihr nach eurem Sieg wahlweise ein Kicklee (links) oder ein Knockchan (rechts). Macht euch danach auf den Weg zur Silph Co.

Silph Co. in Saffronia City

Zuerst fahrt ihr mit dem Fahrstuhl in den vierten Stock. Dort geht ihr links entlang und bekämpft die beiden Gegner. Im Gang bei dem unteren Kontrahenten befindet sich ein Teleporter. Geht hinein und betretet ihn danach erneut. Auf diese Weise könnt ihr hinter den Gegner gelangen. Im Gang befindet sich der Türöffner. Mit dem Schlüssel im Gepäck fahrt ihr in den zweiten Stock und bekämpft den Gegner. Nun ist der Weg zur linken Tür frei. Öffnet sie und betretet den Teleporter. Ein schwerer Rivalenkampf wartet auf euch. Danach sprecht ihr den Jungen hinter eurem Rivalen an. Er schenkt euch ein Lapras. Über den nächsten Teleporter gelangt ihr zu Giovanni und dem Präsidenten. Bemerkung: Inzwischen sollten eure Pokémon so gut trainiert sein, dass der Kampf mit Giovanni kein Problem für euch darstellt.

Arenakampf in Saffronia City

Um zur Leiterin zu gelangen, benutzt ihr die Teleporter. Entscheidet euch für den ersten und im zweiten Raum für den links oben. Danach betretet ihr den Teleporter links unten. Zu guter Letzt nehmt ihr im Raum ganz links oben den Teleporter links unten. Ihr gelangt zu der Leiterin und stürzt euch sofort in den Kampf. Die Pokémon der Leiterin haben zwar keinen besonders hohen Level, gleichen ihre Attackenanfälligkeit allerdings mit starken Psycho-Attacken wieder aus.

Zurück nach Alabastia

Fliegt in eure Heimat zurück und legt eine kleine Pause in eurem Haus ein. Danach surft ihr über den kleinen Fluss ins Meer. Arbeitet euch nach Süden vor, bis ihr auf der Zinnoberinsel landet.

Zinnoberinsel

Geht in das Poké-Labor und händigt dem Doktor hinter der dritten Tür euer Fossil vom Mondberg und euren Bernstein (falls vorhanden) aus. Der hilfsbereite Mediziner belebt das Fossil wieder, ohne dass ihr Geld bezahlen müsst. Danach betretet ihr das Pokémon-Haus.

Pokémon-Haus

Lauft die erste Treppe hinauf und nehmt danach die Stufen im nordwestlichsten Raum. Im 3. Stock betätigt ihr den Schalter an der Statue. Bei der nächsten Möglichkeit begebt ihr euch wieder nach unten. Springt bei dem Gegner in den ersten Abgrund. Über die Treppen begebt ihr euch in den Keller. Betätigt dort den Schalter im südlichsten Raum und danach den Schalter im nordöstlichsten Raum. Der Weg zum nordwestlichsten Raum ist damit freigeschaltet und ihr könnt euch den Öffner schnappen. Geht den Weg zurück und betätigt den nordwestlichen und danach den südlichen Schalter. Anschleißend steigt ihr die Stufen wieder hinauf. Schreitet durch die Tür und lauft im Gang nach unten, um nach draußen zu gelangen.

Arena auf Zinnoberinsel

Hier könnt ihr jeweils zwischen einem Kampf und einer Quizfrage wählen.
Gebt auf die Fragen folgende Antworten: Ja, Nein, Nein, Nein, Ja, Nein. Endlich gelangt ihr zum Leiter. Macht euch auf einen aufreibenden Kampf gefasst. Um hier zu gewinnen, müsst ihr unbedingt genug Feuer heilende Items mit im Gepäck haben. Außerdem sollte sich euer Pokémon mindestens auf Level 40 befinden.

Zurück in Vertania City

Bereits am Eingang der Arena erkennt ihr die auffallende Ähnlichkeit mit dem Team-Rocket-Unterschlupf. Um nicht jeden einzelnen Trainer bekämpfen zu müssen, geht ihr in die dritte Nische auf

SURF-EINLAGE Mithilfe eines Pokémons überwindet ihr die Wasserpassagen der Siegesstraße.

KONTROLLEUR Hier müsst ihr eure Orden vorzeigen, um passieren zu dürfen.

der linken Seite. Schleicht an den ersten drei Trainern vorbei und bekämpft den nächsten. Folgt dem Weg weiter, bis euch der nächste Trainer bemerkt. Kümmert euch auch um diesen und lauft den ganzen Weg wieder bis zum Eingang zurück. Geht über den nördlichen Pfeil. Am Ende dieses Pfads gelangt ihr zum Leiter der Arena, der euch bereits bekannt ist. Im Kampf gegen Giovanni benutzt ihr zahlreiche heilende Mittel. Euer Gegner verfügt über viele starke Pokémon mit Levels von 42 bis 54. Am besten besiegt ihr den Team-Rocket-Boss mit Wasser- oder Pflanzen-Pokémon. Wenn ihr allerdings ein Pokémon mit sehr starken Attacken wie zum Beispiel den Mega-Hieb oder -Kick in euren Reihen habt, lässt sich damit der Kampf ebenfalls gewinnen.

Rivalenkampf auf der Route 22

Begebt euch zur Route 22, auf der ihr eurem Rivalen sofort begegnet. Der Kampf wird für euch kein Zuckerschlecken, da euer Rivale nur noch Pokémon zwischen Level 38 und 53 besitzt. Rüstet euch also vor dem Kampf mit genügend heilenden Mitteln aus. Es schadet auch nicht, wenn ihr den Kampf zwei- oder gar dreimal wiederholen müsst, weil ihr so die Taktik eures Rivalen studieren könnt. Die meisten seiner kleinen Kämpfer sind mit Feuer- und Pflanzen-Pokémon zu besiegen. Ganz besonders in Acht nehmen müsst ihr euch vor seinem Psycho-Pokémon Simsala. Meist reicht bereits eine Attacke dieses Gegners, um euer Pokémon außer Gefecht zu setzen. Daher empfiehlt es sich, diesen zähen Feind mit den Attacken Fliegen oder Graben anzugreifen. Um halbwegs Chancen gegen den Gegner zu haben, sollten eure Pokémon mindestens auf Level 45 und außerdem mit guten Attacken aus der TM-Box ausgestattet sein.

Die Siegesstraße

Schiebt den Felsen zu eurer Rechten auf die Plattform und steigt die Treppen hinauf. Im Nordwesten befindet sich die erste Leiter. Schiebt den nächsten Fels auf die Plattform unten links. Steigt im Anschluss daran die Treppen hinauf und die nächsten wieder hinunter. Lauft den östlichen Weg entlang, bis ihr die nächste Leiter entdeckt. Nehmt den Stein in der Nähe und schiebt ihn in Richtung Westen. Falls ihr den Stein versehentlich an die Wand schiebt, ist dies kein Beinbruch. Geht einfach einen Abschnitt zurück und dann die Leiter wieder hinauf. Nun ist der Stein wieder in der Ausgangsposition. Wenn der Stein auf der Plattform deponiert ist, geht ihr zurück und die ersten Stufen hinauf. Wandert den Weg entlang, bis ihr zur nächsten Treppe gelangt. Jetzt geht ihr nach Osten, bis ihr ein Loch mit einem Felsen davor erreicht. Schiebt den Fels in das Loch und springt hinterher. Schnappt euch den Felsen und setzt ihn auf die Plattform zu eurer Linken. Danach nehmt ihr die zweiten Stufen und erklimmt die Leiter hinter dem Trainer. Im nächsten Abschnitt geht ihr an dem Trainerpärchen vorbei und klettert die Leiter links neben den beiden hinauf. Sprecht den Jungen an und lasst euch eine Attacke beibringen. Anschließend lauft ihr noch wenige Schritte nach Osten und geht durch den Ausgang. Zurück am Tageslicht, marschiert ihr noch ein wenig nach Norden zum Indigo Plateau und macht euch für die finalen Kämpfe bereit.

Die finalen Kämpfe auf dem Indigo Plateau

Zuerst heilt ihr wieder eure Pokémon und stellt euch am PC auf der rechten Seite ein schlagkräftiges Team zusammen. Danach versorgt ihr euch – falls nötig – noch mit heilenden Mitteln, indem ihr zum Beispiel volle Wiederherstellung anwendet.

Wie besiege ich Lorelei?

Loreleis Pokémon sind ein Mix zwischen Eis- und Wasser-Pokémon, die nur mit einem guten Elektro-Pokémon zu stoppen sind. Wenn ihr mit Feuer-Attacken auf sie einhämmert, habt ihr so gut wie keine Chance, als Sieger aus dem Kampf hervorzugehen. Lasst die Finger von diesen Attacken! Austos und Jugong können mit den Attacken eines Elektro-Pokémon im Handumdrehen besiegt werden, meistens reicht sogar eine einzige starke Attacke aus. Lapras wiederum braucht ein paar heftige Stromstöße mehr, bis es den Geist aufgibt. Richtet euer Augenmerk stattdessen auf Rossana und Lahmus. Diese kämpfen oft mit Zustandsattacken und lassen eure Pokémon einschlafen, paralysieren sie und verwirren die armen, kleinen Tierchen. Die besten Gewinnchancen habt ihr mit einem Raichu zwischen Level 50 und 60 und/oder mit dem mysteriösen Zapdos.

Wie besiege ich Bruno?

Bruno startet mit einem Level-51-Onix, das leicht mit einem Wasser- oder Pflanzen-Pokémon zu besiegen ist. Keine Angst, ein Onix auf diesem Level habt ihr zuvor auch schon bei einem normalen Trainerkampf oder gar in der Wildnis besiegt. Probleme bereitet euch Bruno erst dann, wenn er sein Knockchan oder Kicklee in den Kampf schickt. Diese Pokémon sind sehr stark in der Verteidigung und verfügen über schlagkräftige Attacken. Besiegt die beiden mit Psycho-Pokémon und macht euch bereit, das zweite Onix in dieser Runde zu besiegen. Dieses hat ein Level von 54 und macht es euch nicht so leicht wie sein Vorgänger. Greift den Gegner wieder mit Wasser- oder Pflanzen-Pokémon an. Brunos Trumpfkarte ist das zerstörerische Pokémon Machamp auf Level 56. Bei Machamp geht ihr mit einem Psycho-Pokémon in den Angriff über. Wenn keines mehr vorhanden ist, hämmert ihr mit euren stärksten Attacken auf das Machamp ein und heilt eure Pokémon so oft wie möglich.

Wie besiege ich Agatha?

Agatha setzt auf Geist- und Gift-Pokémon. Außer genügend Heilmittel empfiehlt es sich, ein Pokémon, das gegen Gift immun ist, mit im Team zu haben. Das erste Pokémon, das von Agatha in den Kampf geschickt wird, ist ein Gen-

AGATHA Damit ihr die Attacken der Gegnerin übersteht, benötigt ihr unbedingt Gegengift.

LANCE Um Lance zu besigen, muss sich ein starkes Elektro-Pokémon in eurem Besitz befinden.

gar. Attackiert es mit Psycho- oder Elektro-Attacken, um es zu besiegen. Golbat sollte auch keine großen Probleme für euch darstellen. Sobald Arbok in den Kampf eingreift, ist große Vorsicht geboten. Falls vorhanden, schickt ihr das gegen Gift immune Pokémon in den Ring. Alpollo schaltet ihr aus, indem ihr zuerst und sehr hart zuschlagt. Wie gewohnt greift das stärkste Pokémon des Gegners zuletzt an. In diesem Fall tretet ihr gegen einen Gengar mit Level 58 an. Geht mit derselben Taktik wie gegen Alpollo vor. Nach eurem Sieg seid ihr bereit für den vermeintlich letzten Kampf gegen Lance.

Wie besiege ich Lance?

Lances Pokémon benutzen fast ausschließlich die Attacke Hyperstrahl. Nutzt die Ruhepause, die die Attacke erfordert, zu eurem Vorteil und schlagt so heftig wie möglich zu. Als Erstes steigt Garados zu euch in den Ring. Attackiert den Feind mit harten Elektro-Attacken. Danach tretet ihr gegen zwei Dragonir an. Diese sind auch sehr anfällig für Elektro-Attacken, stecken sie aber besser weg als ihre Garados-Kollegen. Jetzt wird der Kampf härter denn je. Euch erwartet ein Level-58-Aerodactyl, das nicht nur sehr schnell, sondern auch überdurchschnittlich stark ist. Behaltet eure HP-Anzeige immer im Auge und heilt eure Monster frühzeitig. Nach diesem harten Brocken kommt der schwerste Gegner, auf den ihr bisher getroffen seid: Dragoran Level 60. Dragorans Spezialfähigkeit ist eine Eis-Attacke. Gegen diesen zähen Feind müsst ihr euch auf euer bestes Elektro-Pokémon verlassen. Setzt so oft wie möglich heilende Items ein.

Der letzte Kampf

Garados und Tauboss reagieren extrem allergisch auf Elektro-Attacken, also greift sie damit an. Kokowei und Rizeros solltet ihr mit Wasser- und Pflanzen-Pokémon bearbeiten – bei Kokowei tut es allerdings auch eine starke Feuer-Attacke. Arkani und Venusaur werden euch einige Probleme bereiten. Zum Glück könnt ihr euch gegen diese hartnäckigen Pokémon mit Wasser-Attacken behaupten. Richtig unangenehm wird es erst, wenn euer Rivale sein Starter-Pokémon in den Kampf schickt. Egal für welches er sich entschieden hat, sie beherrschen nun alle die stärkste Attacke des jeweiligen Typs. Bei diesem Pokémon empfiehlt es sich, eure Pokémon ein- und auszuwechseln. Vergesst außerdem nie das Heilen und Reanimieren eurer kleinen Kämpfer. Wenn ihr den Rivalen letztendlich nach Alabastia zurückgefeuert habt, dürft ihr euch als besten Pokémon-Trainer der Welt bezeichnen. Macht euch nun erneut auf den Weg und versucht, sehr seltene Pokémon zu fangen. Wir wünschen euch dabei viel Spaß und Erfolg!

INFO KAMPFTYPEN-TABELLE

Welche Pokémon-Typen gibt es denn? Welches sind ihre Vor- und Nachteile? Diese und ähnliche Fragen stellen sich natürlich alle *Pokémon*-Fans. Unsere Tabelle gibt die Antworten. Hier könnt ihr genau ablesen, welcher Typ gegen wen im Vorteil, im Nachteil oder sogar chancenlos ist.

	Normal	Feuer	Wasser	Elektro	Pflanze	Eis	Kampf	Gift	Boden	Flug	Psycho	Käfer	Gestein	Geist	Drache	Unlicht	Stahl
Normal													N	X			N
Feuer		N	N		V	V						V	N		N		V
Wasser		V	N		N				V				V		N		
Elektro			V	N	N				X	V					N		
Pflanze		N	V		N			N	V	N		N	V		N		N
Eis		N	N		V	N			V	V			V		V		N
Kampf	V					V		N		N	N	N	V	X		V	V
Gift					V		V	N	N		N		N	N			X
Boden		V		V	N			V		X		N	V				V
Flug				N	V		V					V	N				N
Psycho							V	V			N			N		X	
Käfer		N			V		N			N	V			N		V	N
Gestein		V	N		N	V	N		N	V		V					N
Geist	X										V			V		N	N
Drache			V			N											N
Unlicht							N				V			V		N	N
Stahl		N	N	N		V							V				N

Pokémon, die zwei Elementklassen besitzen, haben oft Vorteile, aber auch Nachteile – besonders wenn sie gegen ein Pokémon antreten, das gegen beide Elementklassen im Vorteil ist. Der Schaden fällt dann um ein Vielfaches größer aus. Die Tatsache, dass man mit Elementkombinationen mehrfachen Schaden zufügen kann, solltet ihr stets im Hinterkopf behalten und euch so oft wie möglich zum Vorteil machen!

1. V steht für Vorteil, das angreifende Pokémon hat gegenüber dem anderen Pokémon einen Vorteil.
2. N steht für Nachteil, das angreifende Pokémon ist mit einer Attacke, die seinem Typ entspricht, im Nachteil.
3. X steht für wirkungslos, das angreifende Pokémon richtet mit seinem Angriff rein gar nichts aus!

Auch online unter www.N-ZONE.de

N-ZONE ZEUGNIS

Ihr bestimmt, wie das Heft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Chance, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

1. Wie alt bist du? ____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsolen willst du kaufen? Worüber soll N-ZONE berichten?

	hab ich	will ich	Berichte erwünscht
GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance	❑	❑	❑
Game Boy Advance SP	❑	❑	❑
Nintendo 64	❑	❑	❑
Game Boy Color	❑	❑	❑
Playstation 2	❑	❑	❑
Xbox	❑	❑	❑
Playstation	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑

3. Welche Schulnote bekommt das aktuelle Heft?

(1= sehr gut, 6= ungenügend)

Text: Schulnote: _____
Layout: Schulnote: _____
Titelseite: Schulnote: _____
Gesamtnote: Schulnote: _____

4. Welche Spiele willst du dir demnächst kaufen?

GameCube GBA/GBA SP

_____ _____
_____ _____
_____ _____

5. Hast du *Spider-Man 2* bereits gespielt?

Ja ❑
Nein, aber ich habe es vor. ❑
Nein, dieses Spiel reizt mich nicht. ❑

6. Wie hat dir der Shopping-Guide gefallen?

Sehr informativ und sieht dazu noch gut aus ❑
Naja, es geht so. ❑
Überhaupt nicht ❑

7. Wie findest du *Pikmin 2*?

Sehr gut ❑
Gut ❑
Geht so ❑
Miserabel ❑

8. Welche Wertung hättest du *Pikmin 2* gegeben?

Zwischen 90 und 95 Prozent ❑
Zwischen 85 und 89 Prozent ❑
Zwischen 80 und 84 Prozent ❑
Weniger als 80 Prozent ❑

9. Seit wann liest du die N-ZONE?

(Aktuelle Ausgabe = 13/2004)
Ausgabe: _____/_____

10. Ich kaufe die N-ZONE ...

... circa _____ Mal pro Jahr.

11. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
News	____	❑	❑	❑
Reportage Nintendo-DS-Event	____	❑	❑	❑
Vorschau Mario Tennis	____	❑	❑	❑
Info-Center	____	❑	❑	❑
Test Metroid Prime 2: Echoes	____	❑	❑	❑
Test NfS Underground 2	____	❑	❑	❑
Test Tales of Symphonia	____	❑	❑	❑
Test Paper Mario: Die ...	____	❑	❑	❑
Test DHdR: Das dritte Zeitalter	____	❑	❑	❑
Test Spyro: A Hero's Tail	____	❑	❑	❑
Test Zelda: The Minish Cap	____	❑	❑	❑
Import-Test Pokémon Emerald	____	❑	❑	❑
Hardware	____	❑	❑	❑
Feedback: WWE: Day of ...	____	❑	❑	❑
Entwicklertagebuch: RE 4	____	❑	❑	❑
Cheats & Codes	____	❑	❑	❑
Komplettlösung: Pokémon ...	____	❑	❑	❑
Kolumne	____	❑	❑	❑

12. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____
_____

13. Was hat dir allgemein an N-ZONE gefallen?

_____
_____

14. Was hat dir an N-ZONE weniger gefallen?

_____
_____

15. Lesercharts: Welche drei Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
2. _____
3. _____

16. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschst du dir am meisten?

1. _____
2. _____
3. _____

Name, Vorname

Telefonnummer

Straße

Wohnort

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an folgende Adresse:
Computec Media • N-ZONE • Kennwort: Zeugnis 13 •
Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

5 Nintendo-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

IMPRESSUM

REDAKTION:

Redaktionsdirektor:
Hans Ippisch (V. i. S. d. P.)

Redaktion:
Leitender Redakteur: Fabian Sluga
Redaktion: Udo Crnjak, Kerstin Springer
Redaktionsassistenz:
Yves Nawroth
Auslandskorrespondenten:
Warren Harrod, Heinrich Lenhardt
Bildredaktion:
Albert Kraus (Leitung), Tobias Zellerhoff
Layout:
Lars Kromat, Florian Hannich, Wojtek Pruchnicki
Lektorat/Schlussredaktion:
Birgit Bauer, Esther Marsch, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner
Textchef:
Margit Koch-Weiß (Leitung), Claudia Brose
Art Director:
Andreas Schulz
Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlags.

Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT:
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Telefon: +49 - 911/28 72 - 340
Fax: +49 - 911/28 72 - 241
E-Mail: dispo@computec.de

Anzeigenberatung:
Wolfgang Menne (V. i. S. d. P.)
Fax: +49 - 911/28 72 - 144
E-Mail: wolfgang.menne@computec.de
Peter Nordhausen (V. i. S. d. P.)
Fax: +49 - 30/88 91 88 55
E-Mail: peter.nordhausen@computec.de
Thorsten Szameitat (V. i. S. d. P.)
Fax: +49 - 911/28 72 - 141
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de

Anzeigendisposition/Datenanlieferung:
Fax: +49 - 911/28 72 - 114
E-Mail: dispo@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC: +49 - 911/28 72 - 261
ISDN Mac: +49 - 911/28 72 - 260

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inklusive der Ausgabe, in der die Anzeige erschienen ist, und der Seitennummer an: CMS Media Services GmbH Disposition, Anschrift siehe oben.

VERLAG

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne

Produktionsleitung:
Martin Closmann (Leitung), Ralf Kutzer
Werbeabteilung:
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag
Vertrieb:
Burda Medien Vertrieb
Vertriebsleiter:
Klaus-Peter Ritter
Abonnement:
N-ZONE kostet im Abonnement € 36,60 für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland: € 49,80)

Abonnementbestellung Österreich:
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif, Tel.: 06246/882 - 882
Fax: 06246/882 - 5277
E-Mail: computec@leserservice.at
Abopreis für 12 Ausgaben: € 41,60
Druck:
heckel GmbH Nürnberg, ein Unternehmen der schlott gruppe
ISSN/Pressepost:
N-ZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433 - 8424, VKZ B 43739

IN DER COMPUTEC MEDIA AG ERSCHEINEN AUSSERDEM:

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 2. Quartal 2004 30.214 Exemplare

SO ERREICHST DU UNS:

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
COMPUTEC MEDIA AG
N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de
Website: www.n-zone.de

ANSCHRIFT DES ABO-SERVICE:
Kundenservice:
Computec-Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Zentrale Abo-Nummer:
Telefon: 0451/4906 - 700
Telefax: 0451/4906 - 770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

SPIELE-HOTLINES

TIPPS UND TRICKS, SONSTIGE FRAGEN ZU SPIELEN

Hersteller/Vertrieb:	Kontakt:	Wann:	Gebühren:
Acclaim www.acclaim.de	0190/824663	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Activision www.activision.de	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min.
Atari www.atari.de	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr	€ 1,24/Min.
Avalon Interactive www.avalon.de	0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 1,24/Min.
Bigben Interactive www.bigben-interactive.de	01908/82415	Mo.-So. 7-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Capcom www.capcom-europe.com	0190/707757	Mo.-So. 0-0 Uhr	€ 1,24/Min.
Codemasters www.codemasters.de	0190/900045	Mo.-So. 10-18 Uhr	€ 1,24/Min.
Eidos Interactive www.eidos.de	0190/839582	Mo.-So. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Electronic Arts (D) www.electronic-arts.de	0190/776633	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
Electronic Arts (A)	0900/373762	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,08/Min.
Electronic Arts (CH)	0900/776677	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	sfr 2,-/Min.
Konami www.konami-europe.de	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Nintendo www.nintendo-europe.com	0190/000000	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 1,24/Min.
Take 2 www.take2.de	0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
TDK www.tdk.de	0190/706264	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
THQ www.thq.de	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubisoft www.ubisoft.de	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal www.vivendi-universal-interactive.de	0190/151200	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 0,62/Min.

INSERENTENVERZEICHNIS

Activision	**17, 100**
Computec Media AG	**20, 21, 22, 23, 24, 25, 69, 85, 94**
Dell	**8, 9**
Gamestore	**43**
Ingram Micro	**72, 73**
Nintendo	**2, 37, 65**
THQ	**79**

NACHSPIEL

SKURRILES KURZ VORM SCHLUSS!

Was wollt ihr?

DIE KOLUMNE

Mainstream vs. Innovation

Ich frage mich des Öfteren, ob die Videospieler wissen, was sie wollen.

Einerseits kenne ich viele Leute, die den Massenmarkt, wie ihn die PlayStation 2 darstellt, verteufeln und lieber einzigartige Spiele zocken wollen. Andererseits verkauft sich die PlayStation 2 nach wie vor gut – also muss es noch genügend Leute geben, die genau auf die Sony-Konsole setzen. Jetzt, wo der DS kurz vor der Veröffentlichung steht, wird das Thema „Mainstream vs. Innovation" wieder besonders interessant. Nintendo selbst sowie zahlreiche Journalisten, darunter auch wir, halten den DS dank der beiden Bildschirme, dem Touchscreen sowie der Sprachsteuerung für sehr innovativ. Ist das aber auch massenmarkttauglich? Wisst ihr denn, was ihr wollt? Eine multimediafähige Wollmilchsau à la PSP oder den vielleicht nicht ganz so stylischen, aber innovativen DS? Wollt ihr eine bessere Grafik oder neue Spielprinzipien? Nintendo selbst betont, dass man, wenn man nur auf die Grafik setzt, keine neuen Spieler erschließen kann. Ich für meinen Teil werde den PSP auf keinen Fall schlecht reden, ich traue Sony viel zu – nichtsdestotrotz freue ich mich mehr auf den DS. Das liegt vor allem daran, dass es Nintendo nach wie vor schafft, einzigartige Spiele abzuliefern. Dies beweist das diesjährige Weihnachtsgeschäft eindrucksvoll. Titel wie *Metroid Prime 2: Echoes*, *Paper Mario 2*, *Zelda: The Minish Cap* oder *Mario vs. Donkey Kong* sind erstklassige Titel, wie sie in solcher Regelmäßigkeit eigentlich nur Nintendo entwickelt. Ich gehe davon aus, dass sich diese Tradition auf dem Nintendo DS fortsetzen wird. Legen die Drittthersteller dann noch einige hochkarätige Titel nach, so wie es momentan den Anschein hat, dann bin ich davon überzeugt, dass ein innovatives Gerät wie der Nintendo DS den Markt erobern wird. Aber Geschmäcker sind ja bekanntlich verschieden. Schickt mir doch eure Meinung an fabian.sluga@computec.de.

Und das zockt ihr!

Leser zeigen euch **ihre Sammlung.**

Marvin Fischer aus Hamburg

Familie Reinold aus Friedberg

Dustin aus Hannover

Damals in der Redaktion

Das stand **vor 5 Jahren** in der N-Zone.

Vor fünf Jahren erschien die N-ZONE 1/2000, welche mit *WWF Wrestlemania* (89 %) und *WCW Mayhem* (85 %) zwei echte Wrestlingkracher im Testteil hatte. Darüber hinaus ernteten *Toy Story 2* (89 %), *NBA Courtside 2* (88 %) und *Armorines* (90 %) Bestwertungen ab. Dies konnte man von *Super Smash Bros.* nicht gerade behaupten, welches von Michael Pruchnicki gerade mal 75 % abstauben konnte. Ferner gab es tolle Interviews mit Kobe Bryant und The Rock sowie ein Poster zu *Pokémon*. Auch die N64-Version von Capcoms Horror-Saga wurde vorgestellt.

VORSCHAU

N-ZONE 01/05 AB 1.12.2004 AM KIOSK!

Mario Power Tennis

Auf dem Nintendo 64 war *Mario Tennis* eine absolute Spaß-Granate und reihte sich ohne Probleme hinter *Mario Kart* ein. Seither ist viel Zeit vergangen und alle Nintendo-Fans dürstet es nach dem GC-Debüt. Endlich ist es so weit und mit ein wenig Glück präsentieren wir euch in der nächsten Ausgabe den Test.

Prince of Persia: Warrior Within

Die Fortsetzung eines der besten Spiele des letzten Jahres kommt mit riesengroßen Schritten auf euren GameCube zu. Der zweite Auftritt des Prinzen hat massig Neuerungen und Verbesserungen zu bieten. Wir erzählen euch, ob *Prince of Persia: Warrior Within* den Vorgänger toppen kann und somit auf jeden Fall unter den Weihnachtsbaum gehört.

Weitere Themen in der nächsten Ausgabe:

- VORSCHAU: TIMESPLITTERS: FUTURE PERFECT
- TEST: DIE URBZ: SIMS IN THE CITY
- TEST: GOLDENEYE: ROGUE AGENT
- TEST: THE INCREDIBLES – DIE UNGLAUBLICHEN
- TEST: DIE BIENE MAJA: SÜSSES GOLD
- TEST: TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.

N-ZONE WAS WIRD GESPIELT BEI ...

Adrian Barritt

Adrian Barritt ist Managing Director bei Fuse Games und zuständig für Super Mario Ball für den GBA.

Was spielen Sie im Augenblick?
Im Moment spiele ich *Astro Boy* auf dem GBA.

Was gefällt Ihnen an diesem Spiel?
Es ist sehr einsteigerfreundlich und manchmal ist auf dem Bildschirm echt die Hölle los. Als alter Shoot-'em-Up-Fan mag ich auch die Tatsache, dass man bei *Astro Boy* nicht groß darüber nachdenkt, was man tun muss. Man macht es einfach, um weiterzukommen.

Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre All-Time-Favourites und warum?
Super Mario 64, weil es damals einfach revolutionär war. *Pikmin* ist meine zweite Wahl, weil es ein neues und einzigartiges Spiel ist. Und das dritte im Bunde ist für mich *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*.

Was gefällt Ihnen am GameCube am meisten?
Die Verbindungsmöglichkeit zwischen GameCube und GBA finde ich sehr interessant.

Welche GameCube-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Auf dem SNES habe ich sehr viel *Super Aleste* und *Axelay* gespielt. Daher würde ich mich riesig über ein Remake der beiden Titel freuen.

Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Ich bin schon relativ alt, deshalb habe ich *Pong* schon gespielt. Aber im Grunde war es *Scramble*, das mich als Erstes total fasziniert hat.

Welche Spiel-Genres bevorzugen Sie generell und warum?
Shoot 'em Ups natürlich, aber auch Strategie-Titel, weil man sich, im Gegensatz zu der Action bei Ballerspielen, richtig darin vertiefen kann.

Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie generell und warum?
Der indizierte Rare-Ego-Shooter auf dem N64, weil ich und meine Freunde damit packende Abende verbracht haben.

Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
Haltet eure Augen nach Spielen von Fuse Games offen. Wir werden uns bemühen, die besten Spiele zu produzieren, die Zocker bislang gesehen haben.